

STAR WARS BATTLEFRONT

INSTRUCTION MANUAL



TABLE OF CONTENTS

BASIC CONTROLS	3
CONTROLS	4
INTRODUCTION	10
CREATING A PROFILE	11
MAIN MENU	12
GAME SCREEN	13
PAUSE SCREEN	15
MAP	16
PLAY MODES	22
MULTIPLAYER	26
SAVING THE GAME	27
HOW TO CONTACT LUCASARTS	29

BASIC CONTROLS





DEFAULT CONTROLS

This scheme is for precise control of movement and aiming during combat. Movement is on the analog stick. Free look is     on. Primary fire is on the  button. All weapons cycle through primary fire.

INFANTRY / JEDI

 Button	Look Up
 Button	Turn Left
 Button	Turn Right
 Button	Look Down
Select	Map / Objective Screen

	Primary Attack / Swing Lightsaber (Jedi)
	Jump / Droideka Ball Up (Infantry) / Jump (Jedi)
Double-Tap 	Activate Jump Jets (Jet Trooper) Force Jump (Jedi)
Hold 	Jedi Block
Analog Stick	Move Forward/Back and Strafe Left / Right

INFANTRY / JEDI (continued)

Directional Buttons ↑	Get in Vehicle/ Switch at Command Posts (Infantry)
Directional Buttons ←	Zoom (Infantry) / Switch Force Power (Jedi)
Directional Buttons →	Change Weapons / Droideka Shield (Infantry) Force Power (Jedi)
Directional Buttons ↓	Target Tracking

VEHICLE

Ⓜ Button	Look Up
Ⓛ Button	Turn Left
Ⓡ Button	Turn Right
Ⓢ Button	Look Down
Select	Map / Objective Screen
Ⓡ	Primary Attack
Ⓛ	Secondary Attack
Analog Stick	Throttle / Strafe
Directional Buttons ↑	Get In / Exit Vehicle
Directional Buttons →	Switch Gunner Position
Directional Buttons ↓	Boost

STARFIGHTER

- Ⓐ Button Accelerate / Turbo
(double-tap for Turbo)
- Ⓑ Button Stunt (used with analog
stick to stunt forward/
back/left/right)
- Ⓒ Button Roll (used with analog
stick to roll ship left/
right)
- Ⓓ Button Brake
- Select Map / Objective Screen
- Ⓔ Primary Attack

- Ⓕ Secondary Attack
- Analog Stick Pitch Down / Up
and Turn Left / Right
- Directional Buttons ↑ Get in Vehicle
- Directional Buttons ← Take Off / Land
- Directional Buttons → Switch Gunner
Position
- Directional Buttons ↓ Target Tracking



BASIC CONTROLS

This scheme is for easiest pick up and play.

Movement is on the analog stick. To free look hold

R to switch analog stick to free look. Primary fire is on **X** Secondary fire is on **O**.

INFANTRY / JEDI

X Button	Jump / Droideka Ball Up (Infantry)
Double-Tap X	Activate Jump Jets (Jet Trooper) Force Jump (Jedi)
O Button	Target Tracking
O Button	Secondary Attack (Infantry) / Force Power (Jedi)

X Button	Primary Attack (Infantry) Swing Lightsaber (Jedi)
Select	Map/ Objective Screen
R	Free Look Modifier (holding it down stops player movement, then analog is Free Look)
L	Strafe
R + L Shoulder	Center Camera
Analog Stick	Move Forward / Back and Turn Left / Right



INFANTRY / JEDI (continued)

- Directional Buttons ↑ Get in Vehicle /
Switch at Command
Posts (Infantry)
- Directional Buttons ← Zoom (Infantry)
- Directional Buttons → Change Secondary
Weapon / Droideka
Shield (Infantry)
Change Force
Power (Jedi)
- Directional Buttons ↓ Change Primary
Weapon (Infantry)
Block (Jedi) -
toggles on / off

VEHICLE

- Button Jump
- ⊖ Button Boost
- ⊙ Button Secondary Attack
- ⊕ Button Primary Attack
- Select Map / Objective
Screen
- R Free Look
(holding it down
stops player
movement, then
analog is Free Look)
- L Strafe
- R + ■ L Shoulder Center Camera

VEHICLE (continued)

- Analog Stick Throttle / Strafe
- Directional Buttons ↑ Get In / Exit Vehicle
- Directional Buttons → Switch Gunner Position

STARFIGHTER

- Button Stunt (used with analog stick to stunt forward/back/left/right)
- ⊖ Button Target Tracking
- ⊖ Button Secondary Attack
- ⊖ Button Primary Attack

- Select Map / Objective Screen
- R Accelerate/ Turbo (double-tap for Turbo)
- L Brake
- Analog Stick Pitch Down / Up and Turn Left / Right
- Directional Buttons ↑ Get in Vehicle
- Directional Buttons ← Take Off / Land
- Directional Buttons → Switch Gunner Position

INTRODUCTION

Fight more of the greatest Star Wars® Battles any way you want. Fight on the front lines where every weapon and vehicle is yours. Now for the first time, Star Wars Battlefront II™ lets you Fight as a Jedi, Battle in Space, and Play 13 new Locations. Defeat enemy ships and destroy the heavy cruisers and capital ships to achieve victory, or land within enemy territory and blow up a Star Destroyer from the inside. Plus: 3 new challenges exclusive to PSP® system!





CREATING A PROFILE

When first starting the game, you must create a profile. The profiles are used to save Single player games and to save option settings. Use the Analog Stick or Directional Buttons to select Create a Profile, and then press the  button to confirm your selection. Then select the difficulty level. After that, you will be prompted to select the control scheme of your choice. You will then be asked if you would like to save your profile. After making the selection you will be taken to the Main Menu.

WAGING WAR

Star Wars Battlefront II offers epic action on a galactic scale through multiple game types.

There are many ways to conquer the opposition. Before stepping onto the battlefield, each player selects a class with unique abilities. Once on the planet surface, players work to advance and gain territory, taking out enemies and capturing their Command Posts. Missions also have key objectives that must be completed in order to accomplish victory. In addition, this version of Star Wars Battlefront II offers three unique challenges in which the player must fulfil key objectives in specific missions.

MAIN MENU

OPTIONS

GAME OPTIONS

Viewpoint: Allows you to choose between first or third person viewpoint when playing as infantry.

Auto Target: When this is set to ON, you will automatically target enemies near your reticule.

Aim Assist: Switch this ON if you want the game to help you aim when attacking enemies.

Sticky Reticule: Turn this ON to slow your reticule movement when a target is highlighted.

Display Enemy Icons: This option allows you to turn on and off enemy icons, enabling the player to view the enemy easier from a distance.

AI Difficulty: Choose between Normal and Elite. By default, Elite difficulty disables all targeting assistance.

In Multiplayer, the difficulty setting is determined by the Session Host, and will override your setting.

Tool Tips: This option allows you to toggle the in game tips to AUTO (tool tips display only once), ON, or OFF.

Friendly Fire: Turn this ON or OFF to determine whether units on the same team can damage each other.



AUDIO OPTIONS

Here you can adjust the sound effects and music in the game.

CONTROLS

Here you are presented with several control schemes you can choose from that best suit your preferences.

CREDITS

See the many people who worked hard to make this game.

GAME SCREEN

Target Information: The name of your currently highlighted target will appear along with a health bar. Friendly targets appear blue, enemies appear in red, and mission objectives and native factions will appear yellow.

Target Reticule: When the reticule is over a friendly unit it will turn Blue; if it is pointed at an enemy it will turn Red. Tick marks around the interior of the reticule indicate the ammo remaining in your current clip. Some weapons generate heat, which will appear as a circular bar within the reticule. If a weapon overheats you must wait until it cools to fire again. Reload/Recharge time is indicated by three dots at the bottom, or around the edges of the reticule.

Successful Hit Indicator: When you score a hit on a target, the centre of the reticule will flash with three curved lines. When you land a critical hit on an enemy combatant or vehicle you will see three prongs appear in the reticule.

Primary Weapon/Ammo: The icon on the left shows the weapon equipped. Scrolling using the Directional Buttons you can scroll through your primary and secondary weapons. The numbers represent the total amount of ammo remaining.

Secondary Weapon/Ammo: The icon on the left shows the weapon equipped. Scrolling using the Directional Buttons you can scroll through your primary and secondary weapons. The numbers represent the total amount of ammo remaining.

Health: Represents how much damage you can take before you become another statistic in the Galactic Database.

Power Meter: This bar is depleted by sprinting, rolling, or jumping and recharges over time. Vehicles can use this power for speed boosts and evasive manoeuvres. Jedi Force powers also draw from this bar.

Reinforcement Meter: The numbers represent the reinforcements remaining for each faction. The player's faction appears Blue and the enemy is Red. For more information, see Reinforcements, page 16. During Capture the Flag games, this meter is replaced by a score keeper.

Mini-Map: See page 12 for more information.

Vehicle Position Indicator: In vehicles with multiple positions, your position will be indicated by a yellow triangle. Allies in the vehicle will appear as purple octagons.

Timer: Keeps track of progress through the level.

Goal Counter: This will keep track of accomplished vs. outstanding goals in the three unique game types.

Energy Meter: Some classes have special equipment such as a jet packs or shields that will require energy. Deactivating the equipment will cause this meter to recharge.

PAUSE SCREEN

Press the START button to pause the game. Here you can access the following options:

RESUME GAME

Returns you to the battlefield.

OPTIONS

Allows access to most of the options available from the Main Menu.

RESPAWN

Choosing this option will kill your current character, costing your team one reinforcement. You will then be able to respawn at any friendly Command Post.

RESTART MISSION

Starts the mission from the beginning.

QUIT

Return to the Main Menu.

MAP

This displays your location relative to the environment. The green triangle represents the player and the direction it is pointing will be relative to the direction the player is facing in the game. The white inverted triangle emanating from the green triangle represents the Field Of Vision for the player. Blue triangles indicate friendly units and red triangles indicate enemies. Yellow triangles represent native species, which may or may not be hostile depending on your faction. The triangles representing units will flash if they're taking damage. Command Posts appear as ringed dots, coloured blue for friendly, red for enemy,

and white for neutral. Objects that can be used as cover appear light grey. Turrets appear as white dots with a line indicating facing. Unoccupied vehicles appear as white silhouettes; occupied vehicles are silhouettes with the appropriate colour.

In the Rogue Assassin game mode, the main target(s) will appear with a blinking yellow circle surrounding their red triangle icons.

In the Rebel Raider game mode, the Contraband will appear as yellow flags surrounded by blinking triangles. A blinking yellow circle designates the base to which the player must bring the contraband to obtain credit.

MAP (continued)

The map spins to orient its position relative to the direction that the player is facing when in the default mode. There will always be a white triangle just beyond the edge of the map indicating north. When the map is enlarged (by pressing the SELECT button), it remains static regardless of the player's facing.

Command Posts, Objectives, Contraband, and Main Targets are always displayed even if they are beyond the radius of the map. They will appear at the edge of the map indicating the direction the player will need to travel to get to them.

By pressing the SELECT button, the map will expand to full screen to show the entire battlefield and all Command Posts. This will also display your mission objectives. Pressing the SELECT button again will place the map back in its default position.

COMMAND POSTS

Each battlefield contains tactical positions in key locations across the map known as Command Posts, which are vital because:

- ◀ Reinforcements are deployed at them. Whenever a player dies, any friendly Command Post is available to deploy at. If a team has no Command Posts under its control, it cannot deploy reinforcements until a Command Post is recaptured.

- ◀ In Conquest mode, if a team controls the majority of the Command Posts on a map, the opposing team will begin losing

reinforcements automatically. If a team controls all of the Command Posts on a map, a victory timer will start counting down.

- ◀ Units can change their class at any Command Post, allowing adaptability to battle conditions. Press up on the directional buttons (depending on your control configuration) when near a friendly Command Post to change classes. The exception to this rule is if the player has selected a Jedi unit, in which case you are unable to change until the Jedi has left the battle.

COMMAND POST OWNERSHIP

To capture an enemy or neutral Command Post, you must stand within its capture radius. An icon will appear on screen if you are close enough. If there are no enemy units nearby, the capture icon will slowly change colour from red to white to blue. When the capture icon is completely blue, the Command Post will now belong to your team. The rate of capture increases if additional friendly units are nearby. If enemy units approach, the capture icon will alternate between blue and red until one side is driven off. You cannot capture a Command Post while in a vehicle.

Some Command Posts are permanently owned and cannot be captured by the opposing team. Some of these can be destroyed. Only human players can repair these destructible Command Posts. Destructible Command Posts appear on the map as diamonds instead of dots.

Certain vehicles, such as the Imperial AT-ATs and transport ships, are Mobile Command Posts. Mobile Command Posts cannot be captured, but can be destroyed, in which case they will reappear after a set amount of time.

REINFORCEMENTS

Reinforcement Points represent the number of reinforcements that each team can field. They are displayed in the reinforcement meter near the mini-map. The blue and red numbers represent friendly and enemy reinforcements respectively.

Units can continue to join the game as long as two conditions are met: there are Reinforcement Points remaining, and that at least one Command Post is owned.

When a unit dies, it takes one point off its team's reinforcement total. Any number of units can still deploy as long as one reinforcement point remains. However, if the Reinforcement Points reach zero, the team loses. During some Challenges, one or both teams will have infinite reinforcements.

For Single player games, you can deploy immediately after dying. In multiplayer games, a reinforcement timer is set for the map. Each time the timer counts down, reinforcements are deployed for both sides.

When the number of reinforcements matches the number of units on the field, that team will no longer lose reinforcements automatically. This is true even if that team has two or fewer Command Posts controlled. This is done to make sure that victory is earned by defeating all enemy units in combat or by capturing and holding all Command Posts on a map. In addition, AI units will no longer respawn when killed at this stage of the game. This rule provides human players with the most opportunities to affect the outcome of the game.

HEROES

Throughout the game, players will have the opportunity to play as the incredibly powerful hero characters. When certain conditions have been met, a prompt will appear onscreen indicating to the player that a hero is now available. The player will have a limited amount of time to take advantage of the hero, as indicated by the glowing Hero Bar (this will be at the bottom of the screen, replacing your Health Bar.) Taking damage will reduce the time remaining on the hero bar, but defeating enemies will increase it. A skillful player will be able to prolong their time with these unique classes. Each hero

has an array of unique powers and abilities that can be used to dominate the battlefield. When a hero is defeated, it will leave the battlefield, and may respawn later in the match.

VEHICLES

There are several distinct classes of vehicles that can be piloted, ranging from fast speeder bikes to fearsome AT-AT walkers. Scattered throughout the map are Vehicle Repair Droids. Just approach one of these to have your armour repaired and ammo refilled automatically.

PLAY MODES

SINGLE PLAYER CHALLENGES

REBEL RAIDER

The Rebel smuggler from Star Wars Battlefront II becomes a hero of this Challenge.

In each mission, the player must gather all the Contraband on the map and return it to the base as quickly as possible. If the player successfully gathers all the Contraband, it will unlock the next map, where there is increased difficulty.

ROGUE ASSASSIN

This Challenge follows the exploits of a hired gun, an ex-Republic Arc Trooper, as he gathers bounties throughout the galaxy.

In each mission the player must eliminate all targets on the map as quickly as possible. Players will get kill points for killing bodyguards, but major points will come from eliminating the main targets as quickly as possible. If the player successfully eliminates all the main targets on the map, it unlocks the next map, where there is an increased difficulty, and there will be additional targets to eliminate on the new maps.

IMPERIAL ENFORCER

This Challenge tells the story of an Imperial Scout sent across the galaxy to hunt alien species for the Empire.

The player starts in the world as a sniper. The map is filled with a finite number of aliens indigenous to that map. The player must eliminate all enemies

on the map in the quickest amount of time. If the player successfully hunts all the aliens on the map, it unlocks the next map.

TWO GAME MODES

CO-OP WIRELESS MODE: Two to four players working together.

COMPETITIVE WIRELESS MODE: Each player competes to complete the mission objectives first.

GALACTIC CONQUEST

In this mode, the player uses strategy to take control of planets and dominate the Galaxy. First, you choose a map configuration based on the conflicts from both eras of Star Wars history. There are four galactic configurations, one for each of the four factions (Rebel, Empire, CIS and Republic).

You will begin each campaign with two base planets and one fleet. Additional fleets can be constructed at an open, friendly base planet. To win, you must conquer each of the enemy's bases and defeat their fleets. The game ends if all your bases and fleets are lost.

The game is played in turns, with the player starting first. Each turn is divided into three phases:

ACQUISITION

During the first phase you can spend the credits that you have earned through victory in battle to construct new fleets, recruit new unit classes, or purchase bonuses.

Additional fleets can be constructed at an open friendly base planet. When you begin the

campaign, only the basic soldier class will be available to your team. New units can be recruited during any turn and will permanently join your forces. You can also purchase up to three bonuses at any time. A Bonus can be used before a battle to enhance your forces, or cripple the enemy's.

MOVEMENT/COMBAT

After making purchases you will select a fleet and move it, or choose to end your turn. If you move your fleet into empty space, or onto a friendly base, your turn will end. If you move your fleet into a space occupied by an enemy fleet, or an enemy base, you will engage the enemy in combat. Fleet to fleet combat will occur in space, assaults on an enemy base will

occur on the planetary map. Before attacking the enemy, you will have the option to select a battle mode, and then play a bonus card (if any are available). Battle ends when either fleet is destroyed, or the planet is captured.

SUMMARY

At the end of a turn there is a summary screen displaying the status of the entire galaxy, including how many planets you control and how many fleets you've deployed. This is useful for planning your next turn. Once your turn is complete, the enemy will proceed through the same three phases, completing the round.

INSTANT ACTION

This mode lets you jump right into a battle of your choice. There are multiple instant action game types available, and each can be customised in the game options before launching. All five Instant Action modes allow you to compete against up to three other players through the wireless connection.

CONQUEST

In Conquest mode, victory is achieved by capturing all Command Posts on the battlefield, or by defeating all opposing reinforcements. This is the classic Star Wars Battlefront mode.

1-FLAG CTF

Players score points by returning the flag to their home base. Victory is achieved when a predetermined score is met.

2-FLAG CTF

This is similar to 1-Flag mode, but there are two flags. Each team has a flag at their base.

HUNT

In this mode, the hunting team attempts to eliminate the entire hunted team within the time limit. If the hunted team survives until the end of the match, they will be victorious.

ASSAULT

Victory is secured by scoring points; points are scored by destroying enemy units and objects.

MULTIPLAYER

CREATE

This option allows you to host a game yourself. First enter any name for the game (the default is your profile name), then choose the map(s), and finally set the Instant Action options.

SESSION OPTIONS

GLOBAL OPTIONS: Allows you to change options that affect all game types.

HOST OPTIONS: Allows you to change options when hosting games with other players.

HERO OPTIONS: You can change the conditions to unlock the heroes.

CONQUEST OPTIONS: Changes options in Conquest game mode.

CTF OPTIONS: Changes options in CTF game mode.

HUNT OPTIONS: Changes options in Hunt game mode.

ASSAULT OPTIONS: Changes options in Assault game mode.

GLOBAL OPTIONS

AI Units Per Team: Allows you to set the number of AI controlled units fighting for each team.

AI DIFFICULTY LEVEL: Select between Veteran and Elite to change the effectiveness of AI units.

HOST OPTIONS

TEAM DAMAGE: Toggle the ability for players to cause damage to teammates.

AIM ASSIST: Toggles assisted aiming for all players.

SHOW PLAYER NAMES: Toggles the display of player names over their characters in game.

TEAMS: This can be toggled between Auto Assign, which automatically evenly distributes players between the two teams as they join the game, or Player Select, which allows players to choose their team when they join.

MAX PLAYERS: Allows you to set the maximum number of players allowed in the game.

WARM-UP: Select duration of warm-up mode before each battle.

SAVING THE GAME

The game gives you the option to save your game when completing a mission. In Galactic Conquest

mode you will also have the option to Save and Load from the pause menu. You will also be prompted to save your game whenever you alter any options, in which case the data will be saved to your profile.

ITEMS ON THE BATTLEFIELD

Defeated enemies occasionally drop items that you can collect to replenish or enhance your character.

White Container	Extra Ammunition
Blue Tank	Restores Health
Yellow Tank	Restores Stamina
Green Tank	Restores Defence
Red Tank	Enhances Attack

MEDALS AND AWARDS

Certain accomplishments are tracked in the game. If a player accomplishes certain goals within the course of one life (such as 6 headshots with a sniper rifle), he will earn a medal. By accumulating Medals players begin to unlock the different levels of an award. In Single Player games, these Awards will be tracked over the career and anything unlocked will be available in all modes.

Gunslinger	Precision Pistol	6 Kills with Pistol
Frenzy	Elite Assault Rifle	12 Kills with Blaster Rifle
Demolition	Guidable Rockets	4 Critical Hits vs. Vehicles
Technician	Vehicle Regen	Slice into a Vehicle
Marksman	Particle Beam Rifle	6 Headshots with Sniper Rifle
Regulator	Flechette Shotgun	8 Kills with Shotgun
Endurance	Energy Recuperation	8 Points
Guardian	Shielding	16 Points
War Hero	Damage Increase	24 Points

HOW TO CONTACT LUCASARTS

Where to Find Us Online

Visit the LucasArts Web site at www.lucasarts.com. From there you can access the Support area where you will have the option to receive online technical support through Yoda's Help Desk, browse technical documents, or leave a message for an online representative.

Yoda's Help Desk

We are proud to feature Yoda's Help Desk, an interactive knowledge base, which is available in the Support section of the LucasArts Web site at <http://support.lucasarts.com>. Yoda's Help Desk offers solutions to technical issues based on information you provide. Visitors to Yoda's Help Desk will be able to receive technical support 24 hours a day, seven days a week. If Yoda's Help Desk is unable to provide you with a solution to your problem, you will be given the option to submit an e-mail message to an online representative.

LucasArts Company Store Visit our secure online store at <http://store.lucasarts.com>. The Company Store offers a complete selection of LucasArts games, hint books and logo gear.

Product Support Mailing Address

LucasArts Attn: Product Support
P.O. Box 29908, San Francisco, CA 94129

You can also reach us by mail at:

Lucasfilm - LucasArts Store
Attn: Product Order
P.O. Box 29901
San Francisco, CA 94129

Lucasfilm Ltd.
Attn: Returns
20100 S. Vermont Ave.
Torrance, CA 90502-1475

LucasArts and the LucasArts logo are trademarks of Lucasfilm Ltd. Star Wars Battlefront II is a trademark of Lucasfilm Entertainment Company Ltd. © 2004-2009 Lucasfilm Entertainment Company Ltd. or Lucasfilm Ltd. & © or TM as indicated. All rights reserved.

STAR WARS BATTLEFRONT II

MANUEL DE L'UTILISATEUR



SOMMAIRE

COMMANDES DE BASE	3
COMMANDES PAR DÉFAUT	4
INTRODUCTION.....	11
CRÉER UN PROFIL	12
MENU PRINCIPAL.....	13
L'ÉCRAN DE JEU	14
L'ÉCRAN PAUSE	16
LA CARTE	17
MODES DE JEU	23
MULTIJOUEUR.....	26
SAUVEGARDER LES PARTIES	30
COMMENT CONTACTER LUCASARTS	32

COMMANDES DE BASE





COMMANDES PAR DÉFAUT

Ce tableau vous présente les commandes précises à utiliser pour vous déplacer et viser avec précision. Vous contrôlez le mouvement avec le manche analogique. Le Regard libre, avec les boutons on . Tirer avec l'arme principale s'effectue avec le bouton . Le défilement des armes vous présente toujours en évidence la fonction de tir principale.

INFANTERIE / JEDI

- Bouton Regarder en haut
- Bouton Tourner à gauche
- Bouton Tourner à droite
- Bouton Regarder en bas

- Select Écran de la Carte / Objectifs
- Attaque principale / Mouvement du sabre laser (Jedi)
- Sauter / Roulade en boule du Droideka (Infanterie) / Sauter (Jedi)
- Appuyer deux fois sur Activer les jets de saut (Jet Trooper) / Saut de la Force (Jedi)
- Hold Blocage – activer / désactiver (Jedi)

INFANTERIE / JEDI (continuel)

- Pad analogique Avancer / Reculer et
Pas latéral à gauche /
droite
- Bouton directionnel ↑ Embarquer dans un
véhicule / Changer
aux Postes de
commandement
(Infanterie)
- Bouton directionnel ← Zoom (Infanterie) /
Changer de Pouvoir de
la Force (Jedi)
- Bouton directionnel → Changer d'arme /
Bouclier du Droideka
(Infanterie) / Pouvoir de
la Force (Jedi)
- Bouton directionnel ↓ Suivre la cible

VÉHICULES

- Bouton Ⓢ Regarder en haut
- Bouton Ⓢ Tourner à gauche
- Bouton Ⓢ Tourner à droite
- Bouton Ⓢ Regarder en bas
- Select..... Écran de la Carte /
Objectifs
- R** Attaque principale
- L** Attaque secondaire
- Pad analogique Accélérer /
Déplacement latéral
- Bouton directionnel ↑ Embarquer / Quitter
dans le véhicule
- Bouton directionnel → Changer la position de
l'artilleur

VEHICULES (continue)

Bouton directionnel ↓ Charger

CHASSEUR SPATIAL

Bouton Ⓢ Accélérer / Turbo
(appuyer deux fois pour le Turbo)

Bouton Ⓜ Cascade (utiliser avec la manche analogique pour faire une cascade vers l'avant/l'arrière/la gauche/la droite)

Bouton Ⓞ Tourner (utiliser avec la manche analogique pour faire tourner le vaisseau vers la gauche/droite)

Bouton ⓧ Freiner
Select Écran de la Carte / Objectifs
R Attaque principale
L Attaque secondaire
Pad analogique Plonger / Remonter et Tourner à gauche / droite
Bouton directionnel ↑ Embarquer dans le vaisseau
Bouton directionnel ← Décoller / Atterrir



CHASSEUR SPATIAL (continue)

Bouton directionnel ➡ Changer la position de l'artilleur

Bouton directionnel ↓ Suivre la cible

COMMANDES DE BASE

Ce tableau vous présente les commandes les plus faciles à utiliser pour vous permettre de vous lancer immédiatement dans l'action. Vous contrôlez le mouvement avec le manche analogique. Pour basculer le contrôle du mouvement et du regard libre, maintenez le bouton  enfoncé. Tirer avec l'arme principale s'effectue avec le bouton  et les munitions secondaires avec le bouton .

INFANTERIE / JEDI

Bouton  Sauter / Roulade en boule du Droideka (Infanterie)

Bouton  deux fois Activer les jets de saut (Jet Trooper) / Saut de la Force (Jedi)

Bouton  Suivre la cible

Bouton  Attaque secondaire (Infanterie) / Pouvoir de la Force (Jedi)

Bouton  Attaque principale / Mouvement du sabre laser (Jedi)



INFANTERIE / JEDI (continué)

Select.....	Écran de la Carte / Objectifs
R	Modificateur de Regard libre (maintenir enfoncer pour immobiliser le joueur et le manche analogique devient la commande du Regard libre)
L	Pas latéral
R + L	Centrer la caméra
Pad analogique	Avancer / Reculer et Tourner à gauche / droite

Bouton directionnel ↑	Embarquer dans un véhicule / Changer aux Postes de commandement (Infanterie)
Bouton directionnel ← ..	Zoom (Infanterie)
Bouton directionnel → ..	Changer d'arme secondaire / Bouclier du Droideka (Infanterie) / Changer de Pouvoir de la Force (Jedi)
Bouton directionnel ↓	Changer d'arme principale (Infanterie) / Blocage – activer / désactiver (Jedi)



VEHICULES

- | | | | |
|--|--|--|--|
| Bouton  | Sauter |  +  | Centrer la caméra |
| Bouton  | Charger | Pad analogique | Accélérer /
Déplacement latéral |
| Bouton  | Attaque secondaire | Bouton directionnel  | Embarquer dans /
Sortir du véhicule |
| Bouton  | Attaque principale | Bouton directionnel  | Changer la position
de l'artilleur |
| Select | Écran de la Carte /
Objectifs | | |
|  | Regard libre (maintenir
enfonce pour
immobiliser le joueur et
le manche analogique
devient la commande du
Regard libre) | | |
|  | Pas latéral | | |

CHASSEUR SPATIAL

Bouton 	Cascade (utiliser avec la manche analogique pour faire une cascade vers Accélérer
Bouton 	Suivre la cible
Bouton 	Attaque secondaire
Bouton 	Attaque principale
Select.....	Écran de la Carte / Objectifs
	Accélérer / Turbo (appuyer deux fois pour le Turbo)

	Freiner
Pad analogique	Plonger / Remonter et Tourner à gauche / droite
Bouton directionnel 	Embarquer dans le vaisseau
Bouton directionnel 	Décoller / Atterrir
Bouton directionnel 	Changer la position de l'artilleur

INTRODUCTION

Battez-vous dans davantage de batailles colossales de Star Wars® de la manière dont vous voulez. Battez-vous sur le front, où toutes les armes et tous les véhicules vous appartiennent. Et pour la première fois, Star Wars Battlefront II™ vous permet de vous battre comme un Jedi, dans l'espace, et de jouer dans 13 nouveaux lieux. Vainquez les vaisseaux ennemis et détruisez les croiseurs lourds et les vaisseaux capitaux pour atteindre la victoire ou atterrissez dans le territoire ennemi et démolissez un destroyer stellaire de l'intérieur. Et plus encore : 3 nouveaux défis exclusifs au système PSP®!



CRÉER UN PROFIL

Lorsque vous lancez le jeu pour la première fois, vous devez créer un profil (Creating a Profile). Ce profil vous permet de sauvegarder vos parties pour Joueur unique et vos paramètres. Utilisez le manche analogique ou le bouton directionnel pour sélectionner Créer un profil (Create a Profile) et appuyez sur le bouton  pour valider votre choix. Vous devez ensuite choisir quelle configuration des boutons vous voulez utiliser et choisir si vous souhaitez sauvegarder votre profil. Une fois toutes ces options choisies, vous accédez au menu Principal (Main Menu).

ENGAGER LES HOSTILITÉS

Star Wars Battlefront II vous permet de prendre part à des combats épiques dans toute la galaxie, dans des parties de différents types. Les moyens d'anéantir l'adversaire sont nombreux. Avant de plonger au cœur de l'action, chaque joueur sélectionne une classe pour bénéficier d'aptitudes uniques. Une fois dans l'espace ou débarqués sur la surface d'une planète, leur objectif est de progresser et de gagner du terrain en décimant les forces ennemies et en capturant leurs Postes de commandement. Certaines missions reposent sur des objectifs stratégiques que vous devez atteindre dans l'ordre pour remporter la victoire. De plus, Star Wars Battlefront II pour le PSPMC vous offre trois défis exclusifs dans lesquels vous devez remplir les objectifs clés de missions spécifiques afin de conquérir l'espace.



MENU PRINCIPAL

OPTIONS

OPTIONS DU JEU

Ciblage assisté: Activez cette option pour que le jeu vous aide à viser les ennemis que vous attaquez.

Mire intelligente: Activez cette option pour ralentir le mouvement de votre mire lorsqu'une cible est sélectionnée.

Afficher les icônes des ennemis: Permet d'afficher ou de masquer les icônes des ennemis. Activées, ces icônes permettent au joueur de repérer l'ennemi sur une plus grande distance.

Difficulté de l'IA: Choisissez entre Normal ou Élite. Par défaut, le niveau de difficulté Élite désactive toutes les aides au ciblage. Dans le mode Multijoueur, le réglage de difficulté est déterminé par l'hôte de la partie et son réglage va l'emporter sur le vôtre.

Conseils: Cette option vous permet d'afficher systématiquement les Conseils (ON), de ne les afficher qu'une seule fois (AUTO), ou encore de les désactiver (OFF).

Vue: Vous permet de choisir entre une vue à la première ou la troisième personne quand vous incarnez un membre de l'infanterie.

Tirs amicaux: Si vous activez cette option, les unités d'une même équipe peuvent s'infliger des dommages quand elles se tirent dessus.

Auto-ciblage: Si cette option est activée, le joueur verrouille sa mire sur un ennemi dès qu'il le touche avec son arme.

OPTIONS AUDIO

Vous pouvez ici modifier les réglages des effets sonores (sound effects) et de la musique (music) du jeu.

COMMANDES

Vous pouvez ici choisir parmi les différentes configurations des boutons selon vos préférences.

ÉQUIPE DE PRODUCTION

Regardez la liste des personnes qui ont contribué à la conception de ce jeu (Credits).

L'ÉCRAN DE JEU

Informations sur la cible: C'est ici qu'apparaissent le nom de la cible actuellement sélectionnée et sa barre de santé. Les cibles alliées sont affichées en bleu, vos ennemis en rouge ; les objectifs de mission et les factions indigènes apparaissent en jaune.

Mire: La mire est bleue si vous visez un allié, rouge si vous visez un ennemi. Les symboles affichés à l'intérieur de la mire indiquent les munitions disponibles dans le chargeur. Certaines armes génèrent de la chaleur ; celle-ci est représentée par un arc de cercle à l'intérieur de la mire. En cas de surchauffe, vous devrez attendre que l'arme refroidisse avant de pouvoir tirer à nouveau. Le temps de Recharge est indiqué par cinq points en bas ou autour de la mire.

Indicateur de coup réussi: Lorsque vous touchez une cible avec succès, trois lignes courbées clignotent au centre de la mire. Lorsque vous infligez un coup critique à un combattant ennemi ou un véhicule, vous allez voir trois coches apparaître dans la mire.

Arme / munitions principales: L'icône située à gauche représente l'arme dont vous êtes équipé. Vous pouvez utiliser les boutons directionnels pour passer en revue vos armes principales et secondaires. Les nombres représentent la quantité de munitions restantes.

Arme / munitions secondaires: L'icône située à gauche représente l'arme secondaire dont vous êtes équipé. Vous pouvez utiliser les boutons directionnels pour passer en revue vos armes principales

et secondaires. Les nombres représentent la quantité de munitions restantes.

Santé: Indique les dommages que vous pouvez encore essuyer avant de mourir.

Jauge de puissance: Cette barre diminue quand vous sprintez, effectuez des roulades ou sautez. Elle se régénère avec le temps. Les véhicules peuvent utiliser cette énergie pour accélérer brièvement et pour effectuer des manoeuvres d'esquive. Les Jedi puisent dans cette barre pour invoquer la Force et utiliser leurs pouvoirs.

Indicateur de renforts: Les nombres représentent les renforts disponibles pour chaque faction. La faction du joueur apparaît en bleu, celle de l'ennemi en rouge. Pour plus de détails, reportez-vous à la section Renforts

en page 15. Dans les parties Capturer le drapeau, cet indicateur est remplacé par les pointages.

Mini-carte: Consultez la page 18 pour plus d'information.

Chronomètre: Indique la durée de votre progrès dans le niveau.

Compteur de buts: Indique le nombre de buts accomplis et le nombre de buts à accomplir dans les trois modes exclusifs au système PSPMC.

Jauge d'énergie: Certaines classes de personnages possèdent de l'équipement spécialisé comme des ensembles de vol ou des boucliers qui requièrent de l'énergie. Désactiver l'équipement vous permet de régénérer votre énergie.

L'ÉCRAN PAUSE

Appuyez sur le bouton START pour interrompre la partie. Vous pouvez ensuite choisir parmi les options suivantes

REPRENDRE LE JEU

Revenez à la mission en cours sur le champ de bataille.

OPTIONS

Vous permet d'accéder à la plupart des options disponibles au menu Principal.

RÉGÉNÉRER

Choisir cette option fait instantanément mourir votre personnage, ce qui coûte un point de renfort à votre équipe. Vous pouvez ensuite être régénéré dans un des postes de commandement alliés.

RECOMMENCER LA MISSION

Recommencez la partie depuis le début.

QUITTER

Revenez au menu Principal.

LA CARTE

La carte permet de visualiser votre position sur le champ de bataille. Le triangle vert indique votre position et votre orientation ; le triangle inversé blanc qui émane du triangle vert indique le Champ de vision du personnage. Les triangles bleus correspondent aux unités alliées, les triangles rouges à vos ennemis. Les triangles jaunes représentent les espèces indigènes qui, selon votre faction, peuvent être alliées ou ennemies. Les triangles représentant des unités clignotent lorsqu'elles subissent des

dommages. Les Postes de commandement sont représentés par des points entourés d'un cercle. Leur couleur indique leur camp: bleu s'il s'agit d'un Poste de commandement allié, rouge s'il est ennemi, et blanc s'il est neutre. Les objets pouvant être utilisés pour se mettre à couvert sont indiqués en gris clair. Les tourelles sont représentées par des points blancs et une ligne indique leur orientation. Les véhicules inoccupés sont représentés par une silhouette blanche, ceux qui sont occupés par une silhouette dont la couleur correspond à ses occupants.

Dans le mode de jeu Mercenaire assassin, la(les) cible(s) principale(s) apparaît(aissent) sur la carte sous la forme d'un point jaune clignotant autour d'un triangle rouge.

LA CARTE (continues)

Dans le mode de jeu Raider rebelle, le Contrebandier apparaît sur la carte sous la forme de drapeaux jaunes entourés de triangles clignotants. Un cercle jaune clignotant désigne la base à laquelle le joueur doit amener le contrebandier pour obtenir ces crédits.

Par défaut, la carte est orientée dans la direction à laquelle le joueur fait face. Un triangle blanc est affiché sur l'un des bords de la carte pour vous indiquer le nord. Lorsque vous agrandissez la carte (en appuyant sur le bouton Select), vous ne pouvez plus modifier son orientation et celle-ci ne tient plus compte de l'orientation du joueur.

Les Postes de commandement, les Objectifs, le Contrebandier et les Cibles principales sont toujours affichés, même s'ils se situent en dehors du cadre de la carte. Ils apparaissent sur le bord, indiquant ainsi au joueur la direction qu'il doit suivre pour les atteindre.

Vous pouvez afficher la carte en plein écran en appuyant sur le bouton Select, et ainsi visualiser l'ensemble du champ de bataille et des Postes de commandement. Vous découvrez également vos objectifs de mission. Appuyez de nouveau sur le bouton Select pour que la carte retrouve sa position initiale.

POSTES DE COMMANDEMENT

Sur tous les champs de bataille, il existe des points stratégiques situés à des endroits-clés sur la carte. Ces points sont appelés Postes de commandement. Ils revêtent une importance capitale car :

« C'est aux Postes de commandement que les renforts sont déployés. Chaque fois qu'un joueur est éliminé, il peut réintégrer les combats en se déployant sur un Poste de commandement allié. Ainsi, une équipe qui ne contrôle aucun Poste de commandement ne pourra pas déployer de renforts avant d'en avoir capturé un.

« Si une équipe contrôle la majorité des Postes de commandement sur une carte,

l'équipe adverse va automatiquement commencer à perdre des renforts. Quand une équipe contrôle tous les Postes de commandement, un compte à rebours s'enclenche jusqu'à la victoire.

« Les unités peuvent changer de classe depuis n'importe quel Poste de commandement, ce qui leur permet de s'adapter à toutes les situations de combat. Pour changer de classe, placez-vous face à un Poste de commandement allié et appuyez sur le bouton directionnel Haut. L'exception à cette règle est que si le joueur a choisi une unité Jedi, vous ne pouvez pas choisir la classe de Jedi tant que ce joueur est en jeu.

LE CONTRÔLE D'UN POSTE DE COMMANDEMENT

Pour vous emparer d'un Poste de commandement ennemi ou neutre, vous devez rester dans son rayon de capture. Si vous vous trouvez dans ce rayon, une icône est affichée à l'écran. S'il n'y a pas d'unités ennemies à proximité, cette icône change progressivement de couleur, passant du rouge au blanc, puis du blanc au bleu. Lorsque cette icône est complètement bleue, cela signifie que le Poste de commandement est désormais sous le contrôle de votre équipe.

Les probabilités de capture augmentent si vous êtes accompagné d'unités alliées. Si, au contraire, des unités ennemies sont à proximité, l'icône de capture alterne entre

le bleu et le rouge jusqu'à ce que l'un des deux camps soit écarté. Notez que vous ne pouvez pas vous emparer d'un Poste de commandement si vous êtes à bord d'un véhicule.

Certains Postes de commandement appartiennent à une équipe et ne peuvent pas être capturés par l'équipe adverse. En revanche, ils peuvent être détruits. Seuls les joueurs humains ont la possibilité de détruire de tels Postes de commandement. Les Postes de commandements qu'il est possible de détruire sont indiqués par de petits losanges sur la carte, et non par des cercles. Certains véhicules, par exemple le TB-TT Impérial ou les vaisseaux de transport, sont considérés comme des Postes

de commandement mobiles. Si ces Postes de commandement mobiles ne peuvent pas être capturés, ils peuvent cependant être détruits. Dans ce cas, ils réapparaissent sur la carte de jeu après un certain temps.

RENFORTS

Les points de renforts représentent le nombre de renforts disponibles pour chaque équipe. Ce nombre est affiché sur l'indicateur de Renforts près de la mini-carte. Les nombres bleus et rouges correspondent respectivement aux renforts alliés et ennemis.

Pour que des unités puissent continuer à rejoindre la partie, deux conditions doivent être réunies : il doit rester des points de renforts à l'équipe, et cette équipe doit contrôler au moins un Poste de commandement.

Lorsqu'une unité meurt, un point de renfort est soustrait du total de l'équipe. Même s'il ne reste plus qu'un seul point de renforts, des unités peuvent continuer de se déployer dans les Postes de commandement. En revanche, quand une équipe n'a plus de points de renforts, elle perd la partie. Dans certains des défis PSPMC, l'une ou les deux équipes disposent de points de renforts illimités.

Dans les parties pour Joueur unique, vous pouvez déployer des renforts immédiatement après avoir été abattu. Dans les parties multijoueur, les renforts sont déployés à l'issue d'un compte à rebours, dont la durée varie selon la carte. Quand ce compte à rebours atteint zéro, les deux équipes peuvent déployer leurs renforts.

RENFORTS (continue)

Si le nombre de renforts disponibles pour une équipe est égal au nombre de ses unités sur le champ de bataille, cette équipe ne perd plus de renforts automatiquement. Ceci s'applique même si cette équipe ne contrôle qu'un ou deux Postes de commandement. Ainsi, vous remportez la victoire en éliminant toutes les unités ennemies au combat ou en capturant et en gardant le contrôle de tous les Postes de commandement sur la carte. De plus, les unités contrôlées par l'ordinateur ne réapparaissent plus si elles sont tuées à ce stade du jeu. Cette règle permet aux joueurs humains d'avoir le plus d'incidence possible sur l'issue de la bataille.

HÉROS

Tout au long du jeu, les joueurs ont la possibilité d'incarner de puissants héros. Lorsque certaines conditions sont réunies, un message est affiché à l'écran pour vous indiquer qu'un héros est disponible. Vous disposez alors d'un temps limité pour profiter des caractéristiques uniques de ce personnage ; ce temps est représenté par la barre du Héros (qui apparaît en bas de l'écran, à la place de votre barre de Santé). Chaque fois que vous essuyez des dommages, le temps restant dans cette barre diminue. À l'inverse, il augmente avec chaque ennemi tué. Les joueurs expérimentés peuvent prolonger la durée pendant laquelle ils incarnent cette classe

très spéciale de personnages. Chaque héros possède ses propres pouvoirs, très utiles pour dominer l'adversaire sur le champ de bataille. Lorsqu'un héros est vaincu, il quitte le champ de bataille, mais il peut réapparaître plus tard dans le jeu.

VÉHICULES

Vous aurez fréquemment l'occasion de piloter différentes classes de véhicules, des rapides moto-jets aux redoutables TB-TT. Des droïdes de réparation des véhicules sont dispersés dans les niveaux ; approchez-vous d'eux pour leur faire réparer votre armure et remplir vos provisions de munitions.

MODES DE JEU

DÉFIS POUR JOUEUR UNIQUE

RAIDER REBELLE

Le contrebandier rebelle de Star Wars Battlefront II devient un héros dans ce défi.

Dans chaque mission, le joueur doit réunir tous les Contrebandiers sur la carte et les ramener à la base le plus rapidement possible. Si le joueur réussit à rassembler tous les Contrebandiers, il déverrouille la prochaine carte et découvre une nouvelle mission plus difficile.

MERCENAIRE ASSASSIN

Ce défi suit les périples d'un mercenaire, un ancien soldat Arc de la République qui trime

à accumuler du butin et des contrats dans toute la galaxie.

Dans chaque mission, le joueur doit éliminer toutes les cibles sur la carte le plus rapidement possible. Les joueurs obtiennent des points pour chaque garde du corps éliminé, mais il gagne encore plus de points s'il les élimine tous dans un temps record. Si le joueur élimine toutes les cibles de la carte, il déverrouille la prochaine carte et découvre une nouvelle mission plus difficile avec encore plus de cibles.

AGENT IMPÉRIAL

Ce défi raconte l'histoire d'un éclaireur impérial qui a été envoyé en recherche dans la galaxie pour trouver des espèces extraterrestres pour servir l'Empire.

Le joueur commence ses aventures dans la peau d'un tireur d'élite. La carte est remplie d'un nombre spécifique d'indigènes extraterrestres et le joueur doit éliminer tous les ennemis de la carte le plus rapidement possible. Si le joueur élimine tous les extraterrestres de la carte, il déverrouille la prochaine carte.

MODES POUR DEUX JOUEURS

MODE COOP SANS FIL: Deux à quatre joueurs peuvent s'entraider dans les missions.

MODE COMPÉTITIF SANS FIL: Chaque joueur affronte ses coéquipiers pour compléter la mission en premier.

CONQUÊTE GALACTIQUE

Dans ce mode, le joueur doit mettre au point une stratégie pour prendre le contrôle de planètes et dominer la galaxie (Galactic Conquest). Choisissez d'abord une configuration de carte basée sur les conflits ayant eu lieu au cours des deux époques de la saga Star Wars. Il existe quatre configurations galactiques, une pour chacune des quatre factions (Rebelles, Empire, CSI et République). Vous commencez chaque campagne avec deux bases planétaires et une flotte. Vous pouvez construire des flottes additionnelles sur des planètes alliées conquises. Pour être victorieux, vous devez conquérir toutes les bases de l'adversaire et vaincre ses flottes. La partie s'arrête si vous avez perdu toutes vos bases et si votre flotte est détruite.

Le jeu se déroule au tour par tour, et vous avez le premier la main. Chaque tour comporte trois phases :

ACQUISITION

Au cours de cette première phase, vous pouvez dépenser les crédits que vous avez gagnés grâce à vos précédentes victoires, afin de construire d'autres flottes, de recruter de nouvelles classes d'unités ou d'acheter des bonis. Vous pouvez construire vos flottes sur une base planétaire alliée. Quand vous commencez la campagne, seule la classe ordinaire de soldat est disponible pour votre équipe. Vous pouvez recruter de nouvelles unités lorsque c'est votre tour ; ces unités rejoignent alors définitivement vos effectifs. Enfin, vous pouvez à tout moment acheter jusqu'à trois Bonis. Un Boni peut

être utilisé avant une bataille afin d'améliorer vos troupes ou pour paralyser les forces adverses.

DÉPLACEMENT/COMBAT

Dans cette phase, vous devez sélectionner une flotte et la déplacer, ou choisir de passer votre tour. Si vous déplacez votre flotte dans une zone vide de l'espace ou sur une base alliée, votre tour prend fin automatiquement. En revanche, si vous déplacez votre flotte dans une zone contrôlée par votre adversaire ou sur une base ennemie, vous engagez les hostilités. Les combats qui opposent deux flottes se déroulent dans l'espace, tandis que les assauts lancés contre une base ennemie se jouent sur la surface de la planète. Avant d'attaquer l'ennemi, vous avez la possibilité de sélectionner un mode de

combat et d'utiliser un Boni (si disponible). La bataille prend fin automatiquement si votre flotte est détruite ou si la planète est capturée.

RÉSUMÉ

À la fin de chaque tour, un résumé est affiché (Summary). Cet écran comporte des informations sur l'état actuel de la galaxie, notamment le nombre de planètes que vous contrôlez ou le nombre de flottes que vous avez déployées. Ce résumé est particulièrement utile pour planifier correctement vos actions au tour suivant. Une fois votre tour terminé, votre adversaire prend la main.

ACTION INSTANTANÉE

Ce mode de jeu vous permet de plonger directement au cœur de la bataille de votre choix (Instant Action). Il existe plusieurs types de parties instantanées et chacune d'entre elles peuvent être personnalisées. Les cinq modes de jeu Action instantanée vous permettent d'affronter jusqu'à trois autres joueurs grâce à la connexion sans fil de votre PSPMC.

CONQUÊTE

Dans le mode Conquête (Conquest), vous remportez la victoire en prenant le contrôle de tous les Postes de commandement du champ de bataille ou en éliminant tous les renforts ennemis. Il s'agit du mode classique de Star Wars Battlefront.

Capturer le Drapeau 1

Les joueurs marquent des points en apportant le drapeau à la base ennemie. Pour l'emporter, vous devez atteindre le pointage prédéfini.

Capturer le Drapeau 2

Ce mode est différent du précédent. En effet, il s'agit cette fois de vous emparer du drapeau adverse et le rapporter à votre base pour marquer des points.

Chasse

Dans ce mode, une équipe doit tenter d'éliminer l'autre équipe dans le temps imparti. Si l'équipe 'chassée' est toujours debout à la fin du temps réglementaire, elle l'emporte.

Assaut

Il s'agit ici de marquer un maximum de points en éliminant les unités ennemies ou en détruisant les objets de la carte.

MULTIJOUEUR

CRÉER

Cette option vous permet d'héberger une partie multijoueur. Tapez tout d'abord le nom de votre partie (le nom par défaut est votre nom de profil), choisissez la ou les carte(s) et modifiez si nécessaire les options de jeu d'Action instantanée. Appuyez sur le bouton  dans les Options du jeu pour modifier les options d'hébergement.

OPTIONS DE LA SESSION

OPTIONS GLOBALES: Permet de modifier les

options qui influencent tous les modes de jeu.

OPTIONS D'HÉBERGEMENT: Vous permet de modifier les options lorsque vous hébergez des parties avec d'autres joueurs.

OPTIONS DES HÉROS: Vous pouvez changer les conditions requises pour déverrouiller un Héros.

OPTIONS DE CONQUÊTE: Modifiez les options du mode Conquête..

OPTIONS DE CLD: Modifiez les options du mode Capturer le drapeau.

OPTIONS DE LA CHASSE: Modifiez les options du mode Chasse.

OPTIONS DE L'ASSAUT: Modifiez les options du mode Assaut.

OPTIONS GLOBALES

UNITES IA PAR ÉQUIPE: Vous permet d'ajuster le nombre d'unités contrôlées par ordinateur qui combattent dans chaque équipe.

NIVEAU DE DIFFICULTÉ DE L'IA: Permet de sélectionner le niveau d'efficacité des unités IA (Vétéran ou Élite).

OPTIONS D'HÉBERGEMENT

TIRS AMICAUX: Activez / désactivez l'habileté des joueurs d'une même équipe à s'infliger des dommages.

CIBLAGE ASSISTÉ: Activez/désactivez la mire assistée pour tous les joueurs.

AFFICHER LE NOM DES JOUEURS:

Affiche/masque le nom des joueurs au-dessus de leur personnage.

ÉQUIPES: Choisissez entre Attribution auto, qui permet de répartir automatiquement et équitablement les joueurs entre les deux équipes au moment de rejoindre la partie, ou Sélection des joueurs, qui permet aux joueurs de choisir l'équipe qu'ils veulent rejoindre.

JOUEURS MAX.: Permet de définir le nombre maximum de joueurs autorisés dans une partie.

ÉCHAUFFEMENT: Choisissez la durée de la période d'échauffement avant chaque bataille.

SAUVEGARDER LES PARTIES

Le jeu vous propose automatiquement de sauvegarder votre progression à la fin de chaque mission. Dans le mode Campagne (Campaign), vous pouvez également Sauvegarder (Save) et Charger (Load) à partir du menu Pause. Chaque fois que vous modifiez les paramètres de la partie, le jeu vous propose de mettre à jour les données relatives à votre profil de joueur.

OBJETS SUR LE CHAMP DE BATAILLE

De temps à autre, les ennemis vaincus laissent tomber des objets que vous pouvez ramasser pour régénérer ou améliorer votre personnage.

Boîte blanche	Munitions supplémentaires
Boîte bleue	Restaure votre Santé
Boîte jaune	Restaure votre Énergie
Boîte verte	Restaure votre Défense
Boîte rouge	Améliore vos Attaques



MÉDAILLES ET RÉCOMPENSES

Vos prouesses au combat sont systématiquement sauvegardées. Si un joueur atteint certains objectifs en une seule vie (par exemple abattre six ennemis d'une balle dans la tête avec un fusil de tir d'élite), il décroche une Médaille. En accumulant les Médailles, les joueurs peuvent débloquer différents niveaux de Récompenses. Dans les parties pour Joueur unique, ces Récompenses sont enregistrées tout au long de votre carrière, et tout ce que vous débloquez l'est pour tous les modes.

Précision	Pistolet de précision	6 victimes au pistolet
Frénésie	Fusil d'élite	12 victimes au fusil blaster
Démolition	Roquettes guidées	4 tirs critiques contre des véhicules
Expert	Véhicule réparé	S'introduire dans un véhicule ennemi
Tireur	Fusil à rayons	6 tirs dans la tête avec le fusil de tir d'élite
Nettoyeur	Fusil à fléchettes	8 victimes au fusil de chasse
Endurance	Énergie régénérée	8 Points
Gardien	Bouclier	16 Points
Héros	Augmentation des dommages	24 Points

COMMENT CONTACTER LUCASARTS

Contactez-nous en ligne

Consultez le site Web de LucasArts à l'adresse www.lucasarts.com pour accéder à la page du Support technique et bénéficier d'une assistance grâce au Yoda's Help Desk. Vous aurez également la possibilité de parcourir notre documentation technique et d'envoyer un message à l'un de nos conseillers.

Yoda's Help Desk

Nous sommes heureux de mettre à votre disposition le Yoda's Desk Help, une base de connaissances interactive accessible depuis la page Web du Support technique de LucasArts, à l'adresse <http://support.lucasarts.com>. Yoda's Help Desk propose des solutions à de nombreux problèmes techniques sur la base des informations fournies par les utilisateurs. Les visiteurs du Yoda's Help Desk bénéficient d'un support technique disponible 24 heures sur 24 et 7 jours sur 7. Si vous ne trouvez pas une solution à votre problème grâce aux informations du Yoda's Help Desk, vous aurez la possibilité de nous faire parvenir un courrier électronique.



Visitez notre boutique en ligne sécurisée à l'adresse <http://store.lucasarts.com>. Vous y trouverez une sélection de jeux LucasArts, des livres d'astuces et des vêtements.

Adresse postale du Support technique

LucasArts Attn: Product Support
P.O. Box 29908, San Francisco, CA 94129

Vous pouvez aussi nous joindre par courrier:

Lucasfilm - LucasArts Store
Attn: Product Order
P.O. Box 29901
San Francisco, CA 94129

Lucasfilm Ltd.
Attn: Returns
20100 S. Vermont Ave.
Torrance, CA 90502-1475

LucasArts and the LucasArts logo are trademarks of Lucasfilm Ltd. Star Wars Battlefront II is a trademark of Lucasfilm Entertainment Company Ltd. © 2004-2009 Lucasfilm Entertainment Company Ltd. or Lucasfilm Ltd. & © or TM as indicated. All rights reserved.

STAR WARS BATTLEFRONT

MANUALE DELLE ISTRUZIONI



SOMMARIO DEI CONTENUTI

COMANDI DI BASE	3
COMANDI PREDEFINITI	4
INTRODUZIONE.....	10
CREAZIONE DI UN PROFILO	11
MENU PRINCIPALE.....	12
LA SCHERMATA DI GIOCO	13
LA SCHERMATA DI PAUSA.....	15
MAPPA	16
MODALITÀ DI GIOCO.....	22
MULTIGIOCATORE.....	26
SALVATAGGI	27
PER CONTATTARE LA LUCASARTS	30



COMANDI DI BASE





COMANDI PREDEFINITI

Questa configurazione è studiata per un controllo preciso dei movimenti e della mira durante il combattimento. Il movimento è gestito dal pad analogico. La visuale si controlla con . Il fuoco primario si attiva con . Tutte le armi utilizzano il fuoco primario.

FANTERIA/JEDI

Tasto	Guarda in alto
Tasto	Girati a sinistra
Tasto	Girati a destra
Tasto	Guarda in basso
Tasto Select	Schermata mappa/ obiettivi

Tasto	Attacco primario/ Usa la spada laser (Jedi)
Tasto	Salta/Modalità sferica Droideka (fanteria)/Salta (Jedi)
Premi due volte	Attiva jetpack (Jetpack clone) Salto della Forza (Jedi)
Tasto (tieni premuto	Parata (attiva/ disattiva) (Jedi)
Pad analogico	Movimento avanti/indietro/ sinistra/destra

FANTERIA/JEDI (continua)

Tasto direzionale ↑	Sali a bordo dei veicoli/Cambia classe ai PdC (fanteria)
Tasto direzionale ←	Zoom (fanteria)/ Cambia Potere della Forza (Jedi)
Tasto direzionale →	Cambia arma/Scudo Droideska (fanteria) Potere della Forza (Jedi)
Tasto direzionale ↓	Segui bersaglio

VEICOLO

Tasto ○	Guarda in alto
---------	----------------

Tasto ⊕	Girati a sinistra
Tasto ⊙	Girati a destra
Tasto ⊗	Guarda in basso
Tasto Select	Schermata mappa/ obiettivi
Tasto R	Attacco primario
Tasto L	Attacco secondario
Pad analogico	Manetta/Spostamenti laterali
Tasto direzionale ↑	Sali a bordo/Scendi dal veicolo
Tasto direzionale →	Passa alla posizione di artigiere
Tasto direzionale ↓	Accelera

CACCIA STELLARE

Tasto 		Accelera/Turbo (per il Turbo, premi due volte)
Tasto 		Manovra evasiva (da usare insieme al pad analogico per effettuare la manovra in alto, in basso a sinistra e a destra)
Tasto 		Rollio (da usare insieme al pad analogico per effettuare la manovra a sinistra/destra)
Tasto 		Frena

Tasto Select		Schermata mappa/obiettivi
Tasto 		Attacco primario
Tasto 		Attacco secondario
Pad analogico		Beccheggio su/giù e gira a sinistra/destra
Tasto direzionale 		Sali a bordo del veicolo
Tasto direzionale 		Decolla/Atterra
Tasto direzionale 		Passa alla posizione di artiglieria
Tasto direzionale 		Segui bersaglio

COMANDI DI BASE

Questa configurazione è la più diretta e facile da utilizzare. Il movimento è gestito dal pad analogico. Per la visuale, tieni premuto **R** e usa il pad analogico. Per il fuoco primario premi **X** per quello secondario premi **Y**.

FANTERIA/JEDI

- Tasto **A** Salta/Modalità sferica
Droideka (fanteria)
- Premi due volte **A** Attiva jetpack (Jetpack clone)
Salto della Forza (Jedi)
- Tasto **B** Segui bersaglio
- Tasto **X** Attacco secondario (fanteria)/Potere della Forza (Jedi)

- Tasto **X** Attacco primario (fanteria)/Usa la spada laser (Jedi)
- Tasto Select Schermata mappa/obiettivi
- Tasto **R** Orientamento visuale (non rilasciarlo per bloccare il movimento del personaggio e modificare l'orientamento della visuale mediante il pad analogico)
- Tasto **L** Spostamento laterale
- Tasti **R** e **L** Centra visuale
- Pad analogico Movimento avanti/indietro/sinistra/destra



FANTERIA/JEDI (continua)

Tasto direzionale ↑	Sali a bordo dei veicoli/Cambia classe ai PdC (fanteria)
Tasto direzionale ←	Zoom (fanteria)
Tasto direzionale →	Cambia l'arma secondaria/Scudo Droideka (fanteria) Cambia Potere della Forza (Jedi)
Tasto direzionale ↓	Cambia l'arma primaria (fanteria) Parata (attiva/disattiva) (Jedi)

VEICOLO

Tasto ○	Salta
Tasto ⊕	Accelera
Tasto ⊙	Attacco secondario
Tasto ⊗	Attacco primario
Tasto Select	Schermata mappa/obiettivi
Tasto R	Orientamento visuale (non rilasciarlo per bloccare il movimento del personaggio e modificare l'orientamento della visuale mediante il pad analogico)
Tasto L	Spostamento laterale

VEICOLI (continua)

Tasti R + L	Centra visuale
Pad analogico	Mahetta/Spostamenti laterali
Tasto direzionale ↑	Sali a bordo/Scendi dal veicolo
Tasto direzionale →	Passa alla posizione di artigiere

CACCIA STELLARE

Tasto ○	Manovra evasiva (da usare insieme al pad analogico per effettuare la manovra in alto, in basso a sinistra e a destra)
Tasto ●	Segui bersaglio

Tasto ○	Attacco secondario
Tasto ×	Attacco primario
Tasto Select	Schermata mappa/obiettivi
Tasto R	Accelera/Turbo (per il Turbo, premi due volte)
Tasto L	Frena
Pad analogico	Beccheggio su/giù e gira a sinistra/destra
Tasto direzionale ↑	Sali a bordo del veicolo
Tasto direzionale ←	Decolla/Atterra
Tasto direzionale →	Passa alla posizione di artigiere

INTRODUZIONE

Partecipa alle più grandi battaglie di Star Wars® in qualunque modo vuoi. Combatti in prima linea, dove le armi e i veicoli sono tutti tuoi. Per la prima volta, Star Wars Battlefront II™ ti permette di combattere come un Jedi, dare battaglia nello spazio e giocare in 13 nuovi ambienti. Per vincere, sconfiggi le navi nemiche e distruggi gli incrociatori e le navi capitali, oppure atterra in territorio nemico e fai esplodere dall'interno un Caccia Distruttore. In più, troverai 3 nuove sfide esclusivamente create per il sistema PSP®!





CREAZIONE DI UN PROFILO

La prima volta che affronterai il gioco, ti verrà chiesto di creare un profilo. Il profilo verrà utilizzato per salvare le tue partite come giocatore singolo e le tue impostazioni di gioco. Usa il pad analogico o i tasti direzionali per selezionare l'opzione di creazione del profilo, quindi premi il tasto  per confermare. Poi dovrai selezionare il livello di difficoltà, quindi la configurazione dei comandi che preferisci. Alla fine, ti verrà chiesto se vorrai salvare il profilo. Una volta creato il profilo, accederai al menu principale.

I COMBATTIMENTI IN BATTLEFRONT II

Star Wars Battlefront II offre un'azione epica su scala galattica in diverse modalità di gioco.

Esistono molti modi per annientare l'avversario. Prima di scendere sul campo di battaglia, ciascun giocatore seleziona una classe dalle abilità uniche. Una volta atterrato sulla superficie del pianeta, il giocatore deve lottare per guadagnare terreno, eliminare i nemici e conquistare i posti di comando. Le missioni comprendono obiettivi chiave da conquistare per ottenere la vittoria. Inoltre, questa versione di Star Wars Battlefront II offre tre sfide esclusive nelle quali il giocatore deve raggiungere degli obiettivi chiave in determinate missioni.

MENU PRINCIPALE

OPZIONI

OPZIONI DI GIOCO

Punto di vista: Se attivata, il sistema di gioco ti aiuterà a centrare la mira quando inquadri il nemico.

Mirino agganciato: Seleziona l'opzione per rallentare il movimento del mirino quando viene evidenziato un bersaglio.

Mostra icone nemiche: Questa opzione ti permette di visualizzare o nascondere le icone nemiche, le quali facilitano al giocatore l'individuazione dei nemici più distanti.

Difficoltà: Puoi scegliere tra Normale e Difficile. In quest'ultima modalità, ogni opzione di puntamento assistito è disabilitata. Nelle partite multigiocatore, la difficoltà è decisa dall'host della sessione e non dalla tua impostazione personale.

Suggerimenti: L'opzione ti permette di impostare la visualizzazione dei suggerimenti su AUTO (visualizzati solo una volta), SÌ o NO.

Visuale: Questa voce ti permette di scegliere tra la visuale in prima o in terza persona quando giochi utilizzando la fanteria.

Fuoco amico: Ti permette di attivare o disattivare la possibilità che unità della stessa squadra possano o meno ferirsi le une con le altre.

Mira automatica: Se impostata su SÌ, il tuo mirino verrà automaticamente puntato contro i nemici più vicini.



OPZIONI AUDIO

Qui puoi regolare i volumi degli effetti sonori e della musica durante il gioco.

COMANDI

Scegli la configurazione dei comandi che più si addice al tuo stile di gioco tra quelle qui presenti.

RICONOSCIMENTI

Scopri i nomi di coloro che hanno lavorato a questo gioco.

LA SCHERMATA DI GIOCO

Informazioni sul bersaglio: Il nome del bersaglio attualmente inquadrato appare con la relativa barra di energia. I bersagli alleati sono visualizzati in blu, mentre quelli nemici sono mostrati in rosso. Gli

obiettivi di missione e le fazioni indigene sono visualizzate in giallo.

Mirino: quando il mirino è puntato su un personaggio amico, sarà di colore verde; se puntato su di un nemico diventerà rosso. I segni di spunta all'interno del mirino indicano le munizioni rimaste nel caricatore in uso. Alcune armi generano calore, che viene indicato da una barra circolare all'interno del mirino. Se la barra diventa completamente rossa, prima di poter sparare di nuovo occorrerà attendere che l'arma si raffreddi. Il tempo di ricarica è indicato da tre puntini intorno ai bordi o nella parte inferiore del mirino.

Indicatore del colpo andato a segno: quando un tuo colpo va a segno, nella parte centrale del

mirino vedrai tre linee curve lampeggiare. Se il colpo va a segno su un punto debole del nemico o di un veicolo, nel mirino vedrai apparire tre punte.

Arma primaria/Munizioni: l'icona nella parte sinistra dello schermo indica l'arma attualmente equipaggiata. Premi i tasti freccia per scorrere le armi primarie e secondarie disponibili. La cifra indica l'ammontare delle munizioni rimanenti.

Arma secondaria/Munizioni: l'icona nella parte sinistra dello schermo indica l'arma attualmente equipaggiata. Premi i tasti freccia per scorrere le armi primarie e secondarie disponibili. La cifra indica l'ammontare delle munizioni rimanenti.

Energia: rappresenta l'entità di danni che puoi subire prima di perdere la tua vita sul campo.

Resistenza: questa barra si consuma scattando, rotolando e saltando e si ricarica col tempo. I veicoli se ne servono per accelerazioni improvvise e manovre evasive. Anche i poteri della Forza degli Jedi sono alimentati da questa barra.

Contatore dei rinforzi: i numeri e le barre rappresentano la consistenza dei rinforzi per ogni fazione. La fazione di cui fa parte il giocatore è di colore verde, quella nemica di colore rosso. Per ulteriori informazioni, consulta il paragrafo "Rinforzi", a pagina 17. In modalità Cattura la bandiera, il contatore dei rinforzi è sostituito da quello dei punti.

Mappa: consulta a pagina 18 per ulteriori informazioni al riguardo.

Indicatore di posizione del veicolo: all'interno di veicoli con posizioni multiple, la tua posizione è indicata da una freccia gialla. Gli alleati nel veicolo sono indicati da ottagoni viola.

Timer: registra i progressi durante il livello.

Contatore obiettivi: tiene traccia degli obiettivi raggiunti in rapporto a quelli ancora in sospeso (solo nelle sfide speciali).

Barra energia: alcune classi dispongono di equipaggiamento speciale (jetpack, scudi) che richiedono energia. Disattivando l'equipaggiamento in questione la barra si ricaricherà.

LA SCHERMATA DI PAUSA

Premi in qualunque momento il pulsante START per mettere in pausa il gioco. Da qui potrai accedere a molte opzioni differenti:

RIPRENDI PARTITA

Seleziona questa voce per tornare in azione.

OPZIONI

Permette l'accesso alle stesse opzioni disponibili dal menu principale.

RIENTRA

La scelta di questa opzione ucciderà il tuo personaggio attuale e costerà alla tua squadra un rinforzo. Potrai rientrare in gioco in qualunque posto di comando alleato.

RICOMINCIA MISSIONE

Ricomincia la missione dall'inizio.

ESCI

Torna al menu principale.

MAPPA

La mappa mostra la tua posizione in relazione all'ambiente circostante. Il triangolo verde rappresenta la tua posizione e la direzione in cui stai guardando. L'area bianca dalla forma triangolare, irradiata dal triangolo verde, indica invece il tuo campo visivo attuale. I triangoli blu rappresentano le unità amiche, quelli rossi i nemici. I triangoli gialli corrispondono alle specie indigene che, a seconda della tua fazione, possono esserti ostili o meno. Le frecce che rappresentano le unità lampeggeranno se queste

stanno subendo dei danni. I posti di comando compaiono come punti circondati da un anello, colorati di blu se in mani amiche, di rosso se controllati dal nemico e di bianco se neutrali. Gli oggetti che possono essere utilizzati come ripari compaiono in grigio chiaro. Le torrette vengono indicate come punti bianchi con una linea che mostra la direzione nella quale sono rivolte. I veicoli non occupati compaiono come sagome bianche mentre quelli già utilizzati mantengono il colore relativo alla fazione di appartenenza.

Nella modalità Assassino rinnegato, l'obiettivo principale apparirà con un cerchio giallo intermittente intorno all'usuale icona a forma di triangolo rosso.

Nella modalità Predone ribelle, la merce di contrabbando apparirà come una bandiera gialla circondata da triangoli lampeggianti. Un cerchio giallo

MAPPA (continua)

intermittente indica la base in cui va riportata la merce per ottenere i crediti.

In modalità predefinita, la mappa ruota per orientare la propria posizione relativamente alla direzione in cui sta guardando il personaggio controllato dal giocatore. Un triangolo bianco sul bordo della mappa indica sempre il nord. Quando la mappa è ingrandita – premendo il tasto SELECT (selezione) – rimarrà statica, indipendentemente dalla direzione in cui sta guardando il giocatore.

I posti di comando, gli obiettivi, la merce di contrabbando e i bersagli primari vengono sempre mostrati, anche se si dovessero trovare oltre la

portata della mappa. Compariranno sul bordo della mappa, indicando la direzione in cui il giocatore dovrà muoversi per raggiungerli. Premendo il tasto SELECT, la mappa si espanderà fino a occupare tutto lo schermo e mostrerà l'intero campo di battaglia, tutti i posti di comando presenti e tutti gli obiettivi. Premendo nuovamente il tasto SELECT, la mappa tornerà nella sua posizione e dimensione predefinita.

POSTI DI COMANDO

Ogni campo di battaglia ospita dei luoghi di importanza tattica situati in posizioni chiave. Queste aree di controllo vengono denominate posti di comando e sono importanti in quanto:

- ❖ I rinforzi vengono schierati nei pressi dei posti di comando. Ogni volta che il personaggio di un giocatore muore, può tornare in battaglia scegliendo di rientrare in un qualsiasi posto di comando in mani amiche. Di conseguenza, se una squadra non dovesse controllare alcun posto di comando, non potrà schierare alcun rinforzo fino a quando non riconquisterà almeno un posto di comando.

- ❖ Nella modalità Conquista, se una squadra ha il controllo della maggior parte dei posti di

comando di una mappa, la fazione avversaria comincerà a perdere automaticamente rinforzi. Se una squadra controlla tutti i posti di comando di una mappa, comparirà un timer che scandirà il tempo rimanente prima della vittoria.

- ❖ Si può cambiare la classe di unità presso un qualunque posto di comando amico. Ciò permette di adattarsi alla situazione sul campo di battaglia. Per cambiare classe, premi il tasto direzionale su (il tasto potrebbe variare a seconda della configurazione utilizzata) mentre sei rivolto verso un posto di comando amico. Nel caso in cui stai utilizzando un Jedi, non potrai cambiare classe fin quando non abbandonerai la battaglia.

POSSESSO DEI POSTI DI COMANDO

Per conquistare un posto di comando nemico o neutrale, devi trovarti all'interno del suo raggio di conquista. Saprai di essere sufficientemente vicino da conquistarlo quando sullo schermo comparirà un'icona. Se nei pressi non ci sono unità nemiche, l'icona di conquista cambierà lentamente colore da rosso a bianco per poi diventare blu. Quando l'icona di conquista è completamente blu, il posto di comando entrerà sotto il controllo della tua squadra. La velocità di conquista aumenterà se nei pressi ci sono altre unità amiche. Se invece ci sono unità nemiche, l'icona di conquista alternerà i colori blu e rosso fino a quando uno dei due schieramenti non sarà stato respinto. Non puoi conquistare un posto di comando se ti trovi all'interno di un veicolo.

Alcuni posti di comando appartengono solamente a una squadra e non possono essere conquistati dal nemico. Possono però essere distrutti dalle armi: questi posti di comando distruggibili possono essere riparati dai giocatori umani e compaiono sulla mappa come diamanti invece che con la solita forma circolare.

Alcuni veicoli, come l'AT-AT imperiale e le navi di trasporto, vengono considerati posti di comando mobili. I posti di comando mobili non possono essere conquistati dalla squadra nemica, ma possono essere distrutti. Nel caso in cui venissero distrutti, ricompariranno dopo che sarà trascorso un certo periodo di tempo.

RINFORZI

I punti rinforzi rappresentano il numero di rinforzi che ciascuna squadra ha a disposizione per una determinata battaglia. Il numero di rinforzi per entrambe le squadre viene mostrato dall'indicatore di rinforzi vicino alla mappa. Il numero blu rappresenta i rinforzi della tua squadra, mentre quello rosso mostra la quantità di rinforzi del nemico.

Le unità possono continuare a entrare in gioco fintanto che vengano soddisfatte due condizioni: la squadra che richiede i rinforzi deve poterne ricevere e deve controllare almeno un posto di comando.

Quando un'unità muore, viene sottratto un punto dal totale dei rinforzi disponibili per la sua squadra. Anche se dovesse rimanere un solo punto rinforzi, qualunque numero di unità può essere schierato nei pressi di un posto di comando valido. Ma se i punti

rinforzi di una fazione raggiungono lo zero, quella fazione avrà perso la battaglia. In alcune slide, una o entrambe le squadre dispongono di rinforzi infiniti. I rinforzi vengono schierati in base a quanto stabilito dal timer dei rinforzi. Per le partite a giocatore singolo, non esiste alcun timer e puoi schierarli immediatamente dopo la loro morte. Per le partite multigiocatore, il timer dei rinforzi varia a seconda della mappa. Quando raggiunge lo zero, i rinforzi per entrambe le squadre vengono schierati.

Quando il numero di rinforzi per una squadra è uguale al numero di unità che ha in campo, quella squadra non perderà più automaticamente i rinforzi. Questo avviene anche se la squadra dovesse avere il controllo di due posti di comando della mappa o meno. In questo modo, la vittoria deve essere ottenuta sconfiggendo tutte le unità

deve essere ottenuta sconfiggendo tutte le unità nemiche in combattimento o catturando tutti i posti di comando sulla mappa. Inoltre, a questo punto della partita, le unità controllate dall'IA non verranno più rigenerate dopo essere state uccise. Questa regola fornisce al giocatore umano il maggior numero di possibilità di modificare il risultato di gioco.

EROI

Nel corso dell'avventura, i giocatori avranno l'opportunità di vestire i panni di eroi incredibilmente potenti. Al verificarsi di determinate condizioni, sullo schermo apparirà un messaggio a indicare che è disponibile un eroe. Il giocatore potrà impersonarlo per un periodo di tempo limitato, indicato dalla barra luminosa dell'eroe

(che comparirà in fondo allo schermo, al posto della barra di energia). Il periodo di tempo in questione si riduce se si viene colpiti e aumenta se si eliminano dei nemici. Un giocatore abile potrà perciò prolungare il tempo di utilizzo di un eroe. Ciascun personaggio dispone di una vasta serie di abilità e poteri unici con i quali dominare il campo di battaglia. Quando viene sconfitto, l'eroe abbandona il campo di battaglia, ma potrà comunque riapparire nel corso della partita.

VEICOLI

Nel corso del gioco, avrai occasione di pilotare diversi tipi di veicoli divaria natura, che vanno dai veloci speeder bike agli imponenti camminatori AT-AT. Sparsi per la mappa vi sono droidi di riparazione. Avvicinati a loro per far riparare la tua corazza e per ricevere munizioni.

MODALITÀ DI GIOCO

SFIDE GIOCATORE SINGOLO

PREDONE RIBELLE

In questa sfida, è il contrabbandiere ribelle di Star Wars Battlefront II a essere il protagonista.

In ogni missione, il giocatore dovrà raccogliere tutta la merce di contrabbando presente sulla mappa e portarla alla sua base il più velocemente possibile. Se ci riesce, il giocatore sbloccherà la mappa successiva, ancora più difficile.

ASSASSINO RINNEGATO

Questa sfida si basa sulle imprese di un cacciatore di taglie, ex mitragliere ARC della Repubblica, e le sue missioni per tutta la galassia.

In ogni missione il giocatore dovrà eliminare tutti i bersagli presenti nella mappa il più velocemente possibile. Si possono accumulare punti uccidendo le guardie del corpo, ma i veri punti si guadagnano uccidendo gli obiettivi il prima possibile. Se il giocatore li elimina tutti, verrà sbloccata la mappa successiva, ancora più difficile e con più bersagli.

STERMINATORE IMPERIALE

Questa sfida narra le vicende di uno scout imperiale inviato per tutta la galassia a caccia di alieni per conto dell'Impero.

Il giocatore inizia come cecchino. Ogni mappa presenterà un certo numero di alieni indigeni. Il giocatore deve eliminarli tutti il prima possibile. Se ci riesce, sbloccherà la mappa successiva.

MODALITÀ A PIÙ GIOCATORI

COOPERAZIONE IN MODALITÀ WIRELESS:

da due a quattro giocatori collaborano per raggiungere lo stesso obiettivo.

COMPETIZIONE IN MODALITÀ WIRELESS:

tutti contro tutti; vince il primo giocatore a raggiungere l'obiettivo.

CONQUISTA GALATTICA

In questa modalità il giocatore usa la strategia per prendere il controllo dei pianeti e per dominare un'area della galassia. Prima dovrai scegliere una configurazione di mappe basata sui conflitti di entrambe le ere della storia di Guerre stellari. Ci sono quattro configurazioni galattiche, una per ognuna delle quattro fazioni (Ribelli, Impero,

CSI e Repubblica). Inizierai ogni campagna con due pianeti base e una flotta. Puoi costruire flotte aggiuntive sulle basi nei pianeti alleati. Per vincere, dovrai conquistare tutte le basi dei nemici e distruggere le loro flotte. Se perderai tutte le tue basi e tutte le tue flotte, la partita avrà termine.

La partita è a turni e il giocatore inizia per primo. Ogni turno è diviso in tre fasi:

ACQUISIZIONE

Nella prima fase puoi spendere i crediti guadagnati con le vittorie in battaglia per costruire flotte, reclutare classi di unità o acquistare bonus. Altre flotte possono essere costruite sui pianeti base amici. All'inizio della campagna, la tua squadra disporrà soltanto della classe dei soldati di base. A ogni turno sarà possibile

reclutare nuove unità, che si uniranno al tuo esercito permanentemente. Puoi anche acquistare fino a tre bonus alla volta. I bonus servono per potenziare le proprie forze o indebolire quelle nemiche.

MOVIMENTO/COMBATTIMENTO

Dopo aver usato i crediti, dovrai selezionare una flotta e spostarla, oppure scegliere di finire il turno. Se sposti la flotta in uno spazio vuoto o su una base amica, finirai il turno. Se sposti la flotta su uno spazio occupato da una flotta o da una base nemica, avrà inizio il combattimento; nel primo caso lo scontro avverrà nello spazio, nel secondo sulla mappa planetaria. Prima di attaccare il nemico, potrai selezionare la modalità di battaglia e, quindi,

utilizzare un bonus (se disponibile). La battaglia termina con la distruzione di una delle flotte o la conquista del pianeta.

RIEPILOGO

Al termine del turno apparirà una schermata di riepilogo che mostrerà lo stato dell'intera galassia, compreso il numero di pianeti sotto il tuo controllo e il numero di flotte da te spiegate. La schermata è utile per pianificare le mosse successive. Una volta finito il turno, il nemico farà la sua mossa passando per le medesime tre fasi e si completerà così un round.

AZIONE IMMEDIATA

Questa modalità ti permette di lanciarti direttamente in mischia in una battaglia a tua scelta. Vi sono diverse battaglie rapide disponibili, tutte personalizzabili all'avvio tramite le opzioni di gioco. Tutte e cinque le modalità presenti permettono di competere contro fino a tre giocatori grazie alla connessione wireless.

CONQUISTA

In questa modalità, la vittoria si ottiene conquistando tutti i posti di comando sul campo di battaglia o sconfiggendo tutti i rinforzi nemici. Questa è la classica modalità di Star Wars Battlefront.

CLB A 1 BANDIERA

I giocatori segnano punti riportando la bandiera nella base nemica. La vittoria si ottiene al raggiungimento del punteggio stabilito.

CLB A 2 BANDIERE

Simile alla modalità a 1 bandiera, ma con due bandiere differenti (una per ciascuna squadra, posta nella propria base).

CACCIA

In questa modalità, la squadra all'attacco deve eliminare l'intera squadra in difesa entro un certo limite di tempo. Se la squadra in difesa sopravvive fino al termine dello scontro, vince.

ASSALTO

La vittoria si conquista segnando punti, ottenuti con la distruzione di unità e oggetti nemici.

MULTIGIOCATTORE

CREA

Questa opzione ti permette di ospitare una partita. Inserisci anzitutto il nome della partita (il nome predefinito è il nome del tuo profilo), quindi scegli la mappa (o le mappe) e infine imposta le opzioni dell'Azione immediata.

OPZIONI PARTITA

OPZIONI GLOBALI: permette di modificare le impostazioni valide per tutte le modalità di gioco.

OPZIONI HOST: permette di modificare le impostazioni riservate all'host quando si ospita una partita.

OPZIONI EROE: permette di scegliere in quali circostanze verranno sbloccati gli eroi.

OPZIONI CONQUISTA: permette di modificare le opzioni relative alla modalità Conquista.

OPZIONI CLB: permette di modificare le opzioni relative alla modalità Cattura la bandiera.

OPZIONI CACCIA: permette di modificare le opzioni relative alla modalità Caccia.

OPZIONI ASSALTO: permette di modificare le opzioni relative alla modalità Assalto.

OPZIONI GLOBALI

UNITÀ IA PER SQUADRA: ti permette di impostare il numero delle unità combattenti controllate dall'IA per ogni squadra.

LIVELLO DI DIFFICOLTÀ IA: scegli tra Normale e Difficile per impostare l'efficacia delle unità IA.

OPZIONI HOST

FUOCO AMICO SQUADRA: attiva/disattiva la possibilità che unità della stessa squadra possano o meno ferirsi le une con le altre.

MIRA GUIDATA: attiva/disattiva la mira guidata per tutti i giocatori.

MOSTRA NOMI GIOCATORI: determina se i nomi dei giocatori verranno mostrati durante la partita.

SQUADRE: è possibile scegliere tra Assegnazione automatica, che distribuisce in modo equilibrato i giocatori tra le due squadre man mano che si uniscono alla partita, o Scelta giocatore, che consente ai giocatori di scegliere a quale squadra unirsi.

MAX GIOCATORI: imposta il numero massimo di giocatori consentito in partita.

PRATICA: regola la durata del periodo di pratica prima che la partita abbia inizio.

SALVATAGGIO DELLA PARTITA

Il gioco dà automaticamente la possibilità di salvare la partita ogni volta che completi una missione. Nella modalità Conquista galattica è possibile salvare e caricare dal menu di pausa. Inoltre ti verrà chiesto se vuoi salvare ogni volta che modificherai le opzioni. In questo caso i dati verranno salvati nel tuo profilo.

OGGETTI SUL CAMPO DI BATTAGLIA

A volte, i nemici caduti lasciano sul campo di battaglia oggetti che possono rifornire o migliorare il tuo personaggio.

Contenitore bianco	Munizioni aggiuntive
Tanica blu	Ripristina la salute
Tanica gialla	Ripristina la resistenza
Tanica verde	Ripristina la difesa
Tanica rossa	Migliora l'attacco

MEDAGLIE E DECORAZIONI

Dopo una battaglia vengono assegnate delle medaglie a quei giocatori che hanno conseguito qualche risultato particolare (esempio: 6 colpi in testa con il fucile di precisione). Accumulando medaglie, i giocatori possono sbloccare i diversi livelli dei vari premi. Nelle partite a giocatore singolo, i premi verranno tenuti in considerazione nel corso di tutta la carriera e tutti gli elementi sbloccati diverranno disponibili in tutte le modalità.

Pistolero	Pistola di precisione	6 uccisioni con la pistola
Impeto	Fucile avanzato	12 uccisioni con il fucile blaster
Demolizione	Razzi teleguidati	4 punti deboli di veicoli
Tecnico	Rigeneratore veicoli	Rubare un veicolo
Tiratore scelto	Fucile laser	6 colpi in testa con il fucile di precisione
Terminator	Doppietta a dardi	8 uccisioni con la doppietta blaster
Resistenza	Rigeneratore energetico	8 punti
Guardiano	Scudi da combattimento	16 punti
Eroe di guerra	Danni incrementati	24 punti

PER CONTATTARE LA LUCASARTS

Per Trovarci Online

Visita il sito LucasArts all'indirizzo www.lucasarts.com. Da qui puoi accedere all'area di Supporto, dove avrai l'opzione di ricevere assistenza tecnica online dall'help Desk di Yoda, leggere documenti tecnici e lasciare un messaggio per un rappresentante online.

L'help Desk Di Yoda

Siamo orgogliosi di presentare l'Help Desk di Yoda, una knowledge base interattiva disponibile nell'area di Supporto del sito della LucasArts all'indirizzo <http://support.lucasarts.com>. L'Help Desk di Yoda offre soluzioni ai problemi di carattere tecnico basati sulle informazioni che fornirai. Chi visita l'Help Desk di Yoda riceverà assistenza tecnica 24 ore al giorno, sette giorni a settimana. Se l'Help Desk di Yoda non è in grado di trovare una soluzione al tuo problema, avrai la possibilità di inviare un messaggio e-mail a un rappresentante online.



Visita il sito LucasArts all'indirizzo www.lucasarts.com. Da qui puoi accedere all'area di Supporto, dove avrai l'opzione di ricevere assistenza tecnica online dall'help Desk di Yoda, leggere documenti tecnici e lasciare un messaggio per un rappresentante online.

Indirizzo Postale Assistenza Prodotti

LucasArts Attn: Product Support

P.O. Box 29908, San Francisco, CA 94129

E possibile raggiungerci per posta anche agli indirizzi:

Lucasfilm - LucasArts Store

Attn: Product Order

P.O. Box 29901

San Francisco, CA 94129

Lucasfilm Ltd.

Attn: Returns

20100 S. Vermont Ave.

Torrance, CA 90502-1475

LucasArts and the LucasArts logo are trademarks of Lucasfilm Ltd. Star Wars Battlefront

II is a trademark of Lucasfilm Entertainment Company Ltd. © 2004-2009 Lucasfilm Entertainment Company Ltd. or Lucasfilm Ltd. & © or TM as indicated. All rights reserved.

STAR WARS BATTLEFRONT II

BEDIENUNGSANLEITUNG



INHALTSVERZEICHNIS

GRUNDSTEUERUNG	3
STANDARDSTEUERUNG	4
EINLEITUNG	10
ERSTELLEN EINES PROFILS	11
HAUPTMENÜ	12
SPIELBILDSCHIRM	13
PAUSE-MENÜ	15
KARTE	16
SPIELMODI	22
MEHRSPIELER	26
DAS SPIEL SPEICHERN	27
WIE MAN LUCASARTS KONTAKTIERT	30



GRUNDSTEUERUNG





STANDARDSTEUERUNG

Diese Belegung ist für eine genaue Bewegungsteuerung und präzises Zielen. Die Bewegung übernimmt das Analog-Pad. Das freie Umsehen übernehmen    . Die -Taste feuert die Primärwaffe ab.

INFANTERIE / JEDI

 -Taste		Rauf sehen
 -Taste		Links drehen
 -Taste		Rechts drehen
 -Taste		Runter sehen
Select-Taste		Karte/ Zielbildschirm

 -Taste		Primärangriff/ Lichtschwert benutzen (Jedi)
 -Taste		Sprung/Droideka- Kugelmodus (Infanterie)/ Sprung (Jedi)
Zweimal 		Sprungdüsen aktivieren (Jet-Truppe) Machtsprung (Jedi)
 -Taste gedrückt halten		Jedi-Parade
Analog-Pad		Vorwärts/rück- wärts und seitlich nach links/rechts

INFANTERIE / JEDI (continues)

↑-Taste	In Fahrzeug steigen/ Wechsel am Kommandoposten (Infanterie)
←-Taste	Zoom (Infanterie)/ Machtkraft wech- seln (Jedi)
→-Taste	Waffenwechsel/ Droideka-Schild (Infanterie) Machtkraft (Jedi)
↓-Taste	Ziel verfolgen

FAHRZEUGE

▲-Taste	Rauf sehen
◀-Taste	Links drehen
▶-Taste	Rechts drehen
▼-Taste	Runter sehen
Select-Taste	Karte/Zielbildschirm
R-Taste	Primärangriff
L-Taste	Sekundärangriff
Analog-Pad	Schub/Seitlich
↑-Taste	Ein-/Aussteigen
→-Taste	Position wechseln
↓-Taste	Geschwindigkeitsschub

RAUMJÄGER

- -Taste Beschleunigen/Turbo
(doppelt antippen)
- -Taste Besonderes Manöver
(zusammen mit Analog-
Pad für vorwärts/
rückwärts/links/rechts)
- -Taste Rollen (zusammen mit
Analog-Pad Schiff links/
rechts rollen)
- -Taste Bremsen
- Select-Taste Karte/Zielbildschirm
- -Taste Primärangriff

- -Taste Sekundärangriff
- Analog-Pad Oben/unten neigen
und links/rechts
drehen
- -Taste..... In Fahrzeug steigen
- -Taste..... Landung/Start
- -Taste..... Position wechseln
- -Taste..... Ziel verfolgen

GRUNDSTEUERUNG

Diese Belegung ist für ein schnelles, einfaches Spiel. Die Bewegung übernimmt das Analog-Pad. Halten Sie zum freien Umsehen freiem Umsehen die **R**-Taste, um das Analog-Pad in den Sichtmodus zu wechseln. Primärfeuer ist **A** Sekundärfeuer **B**.

INFANTERIE / JEDI

- A**-Taste Sprung/Droidenkugelmodus (Infanterie)
- Zweimal **A** Sprungdüsen aktivieren (Jet-Truppe) Machtsprung (Jedi)
- B**-Taste Ziel verfolgen
- B**-Taste Sekundärangriff (Infanterie)/Machtkraft (Jedi)

- A**-Taste Primärangriff (Infanterie)/Lichtschwert benutzen (Jedi)
- Select-Taste Karte/Zielbildschirm
- R**-Taste Frei umsehen (gedrückt halten, um Spieler anzuhalten; dann mit Analog-Pad umsehen)
- L**-Taste Seitlich bewegen
- R** + **L**-Taste Kamera zentrieren
- Analog-Pad Vorwärts/rückwärts und nach links/rechts drehen
- ↑**-Taste In Fahrzeug steigen/Wechsel am Kommandoposten (Infanterie)
- ←**-Taste Zoom (Infanterie)



INFANTERIE / JEDI (fortsetzen)

- Taste.....Sekundärwaffe wechseln/
Droiden-Schild (Infanterie)
Machtkraft wechseln (Jedi)
- ↓-Taste.....Primärwaffe wechseln
(Infanterie) Parade ein/aus
(Jedi)

FAHRZEUGE

- Taste.....Sprung
- ⊕-Taste.....Geschwindig-
keitszuschub
- ⊙-Taste.....Sekundärangriff
- ⊗-Taste.....Primärangriff
- Select-Taste.....Karte/Zielbildschirm
- [R]-Taste.....Frei umsehen
(gedrückt halten, um
Spieler anzuhalten;
dann mit Analog-
Pad umsehen)
- [L]-Taste.....Seitlich bewegen
- [R] + [L]-Taste.....Kamera zentrieren

FAHRZEUGE (fortsetzen)

Analog-Pad	Schub/Seitliche
↑-Taste	Ein-/Aussteigen
→-Taste	Position wechseln

RAUMJÄGER

○-Taste	Besonderes Manöver (zusammen mit Analog-Pad für vor- wärts/rückwärts/links/ rechts)
⊙-Taste	Ziel verfolgen
⊖-Taste	Sekundärangriff
⊕-Taste	Primärangriff

Select-Taste	Karte/Zielbildschirm
R -Taste	Beschleunigen/Turbo (doppelt antippen)
L -Taste	Bremsen
Analog-Pad	Oben/unten neigen und links/rechts drehen
↑-Taste	In Fahrzeug steigen
←-Taste	Landung/Start
→-Taste	Position wechseln

EINFÜHRUNG

Kämpfen Sie weitere der größten Star Wars®-Schlachten, wie es Ihnen gefällt. Kämpfen Sie an der Front, wo Ihnen jede Waffe und jedes Fahrzeug zur Verfügung steht. Zum ersten Mal können Sie in Star Wars Battlefront II™ als Jedi kämpfen, im Weltraum Schlachten austragen und an 13 neuen Orten spielen. Besiegen Sie feindliche Schiffe und zerstören Sie schwere Kreuzer und Supersternzerstörer, um den Sieg zu erzielen, oder landen Sie in feindlichem Gebiet und jagen Sie Sternzerstörer aus dem Inneren in die Luft. Plus: 3 neue Herausforderungen exklusiv für das PSP®-System!





ERSTELLEN EINES PROFILS

Wenn Sie das Spiel zum ersten Mal starten, müssen Sie zunächst ein Profil erstellen. Die Profile werden in allen Spielmodi verwendet, um Ihre persönlichen Einstellungen zu speichern. Verwenden Sie das Analog-Pad oder die Richtungstasten, um den Punkt NEU zu markieren, und bestätigen Sie Ihre Wahl mit der -Taste. Wählen Sie dann den Schwierigkeitsgrad. Sie werden als nächstes aufgefordert, eine Steuerungsart auszuwählen. Anschließend werden Sie gefragt, ob Sie Ihr Profil speichern möchten. Danach gelangen Sie ins Hauptmenü.

KRIEG FÜHREN

Star Wars Battlefront II bietet epische Action von galaktischen Ausmaßen in einer Reihe von

Spieltypen. Es gibt viele Wege, Ihre Gegner zu erobern. Jeder Spieler muss, bevor er das Schlachtfeld betritt, eine Einheitenklasse mit einmaligen Fähigkeiten wählen. Im Weltraum oder auf der Planetenoberfläche setzen die Spieler alles daran, vorzustoßen und sich Gebiete anzueignen, indem sie Feinde ausschalten und ihre Kommandoposten erobern. In den Missionen gibt es außerdem entscheidende Ziele, die Sie erfüllen müssen, um den Sieg davonzutragen. Diese Version von Star Wars Battlefront II bietet darüber hinaus drei einzigartige Herausforderungen, bei denen der Spieler in einzelnen Missionen entscheidende Ziele erfüllen muss.

HAUPTMENÜ

OPTIONEN

SPIELOPTIONEN

Zielhilfe: Schalten Sie diese Option EIN, wenn Sie möchten, dass das Spiel Ihnen beim Zielen auf Gegner hilft.

Träges Fadenkreuz: Schalten Sie diese Option EIN, um die Bewegung des Fadenkreuzes zu verlangsamen, wenn ein Ziel hervorgehoben ist.

Feindsymbole anzeigen: Schalten Sie mit dieser Option die Feindsymbole ein, um Ihre Gegner aus der Ferne besser zu erkennen.

KI-Schwierigkeitsgrad: Wählen Sie NORMAL oder SCHWER. Standardmäßig sind alle Zielhilfen im schweren Modus deaktiviert.

Im Mehrspieler-Modus gibt der Host den Schwierigkeitsgrad vor, Ihre Einstellung wird hier ignoriert.

Tool-Tipps: Mit dieser Option können Sie zwischen AUTO (Tool-Tipps erscheinen nur einmal), EIN und AUS wählen.

Perspektive: Hiermit können Sie für das Spiel als Infanterist die externe Ansicht oder die Ego-Perspektive wählen.

Eigener Beschuss: Schalten Sie diese Option EIN oder AUS, je nachdem, ob Sie möchten, dass sich Teammitglieder gegenseitig Schaden zufügen können oder nicht.

Auto-Zielen: Wenn diese Option eingeschaltet ist, verfolgt der Spieler den Feind automatisch, nachdem er einmal mit der Waffe getroffen wurde.



SOUNDOPTIONEN

Hier können Sie die Lautstärke der Soundeffekte und Musik im Spiel bestimmen.

STEUERUNG

Sie haben hier die Auswahl zwischen mehreren Einstellungen und können Ihre bevorzugte Steuerungsart auswählen.

CREDITS

Sehen Sie die Namen der Leute, die an der Herstellung dieses Spiels hart gearbeitet haben.

SPIELBILDSCHIRM

Zielinformation: Der Name des aktuell markierten Ziels erscheint zusammen mit seiner Gesundheitsleiste. Verbündete Ziele erscheinen blau, Feinde rot und Missionsziele und einheimische Seiten erscheinen gelb.

Ziel-Fadenkreuz: Wenn Ihr Fadenkreuz auf eine verbündete Einheit zeigt, ist es blau. Zeigt es auf einen Feind, färbt es sich rot. Die Häkchen im Inneren des Fadenkreuzes stehen für die Menge an Munition, die Sie noch im aktuellen Magazin haben. Einige Waffen erzeugen Hitze, die als runde Leiste im Fadenkreuz zu sehen ist. Wenn sich Ihre Waffe überhitzt, müssen Sie abwarten, ehe Sie sie wieder feuern können. Unten oder am Rand des Fadenkreuzes geben drei Punkte an, wie lange nach-oder aufgeladen wird.



Erfolgreicher Treffer-Anzeige: Wenn Sie ein Ziel treffen, blinken drei Bögen in der Mitte des Fadenkreuzes. Bei einem kritischen Treffer gegen einen feindlichen Kämpfer oder ein Fahrzeug sehen Sie drei Zacken im Fadenkreuz.

Primärwaffe/Munition: Das Symbol zur Linken zeigt an, welche Waffe Sie derzeit benutzen. Verwenden Sie die Richtungstasten, um eine andere Primär- bzw. Sekundärwaffe zu wählen. Die Zahlen stehen für die insgesamt verfügbare Munitionsmenge.

Sekundärwaffe/Munition: Das Symbol zur Linken zeigt an, welche Waffe Sie derzeit benutzen. Verwenden Sie die Richtungstasten, um eine andere Primär- bzw. Sekundärwaffe zu wählen. Die Zahlen stehen für die insgesamt verfügbare Munitionsmenge.

Gesundheit: Gibt an, wie viel Schaden Sie noch vertragen können, bevor Sie zu nichts weiter als einem weiteren Eintrag in der großen galaktischen Datenbank werden.

Ausdauer: Die Leiste wird aufgebraucht, wenn Sie sprinten, rollen oder springen, und wird mit der Zeit wieder aufgeladen. Fahrzeuge können sie für einen Temposchub und Ausweichmanöver verwenden. Jedi-Machtkräfte verwenden ebenfalls diese Leiste.

Verstärkungsanzeige: Die Zahlen stehen für die Menge an Verstärkung, die für jede Seite verbleibt. Die Seite des Spielers erscheint blau, die des Gegners rot. Weitere Informationen finden Sie unter 'Verstärkung' auf Seite 17. Im Modus Capture the Flag wird diese Anzeige durch eine Punktanzeige ersetzt.

Minikarte: Siehe Seite 18.

Fahrzeugpositions-Anzeige: In Fahrzeugen, die mehrere Positionen haben, wird Ihre Position durch ein gelbes Dreieck gekennzeichnet. Verbündete im Fahrzeug erscheinen als purpurne Achtecke.

Timer: Verfolgt den Fortschritt im Level.

Ziel-Zähler: Verfolgt die Zahl der erfüllten verglichen mit der Zahl der noch ausstehenden Ziele in den eigens geschaffenen Spieltypen.

Energie-Anzeige: Einige Klassen verfügen über spezielle Ausrüstung wie Jet-Packs oder Schilde, die Energie benötigen. Wenn die Ausrüstung deaktiviert wird, lädt sich die Anzeige wieder auf.

PAUSE-BILDSCHIRM

Drücken Sie die START-Taste, um das Spiel zu pausieren. Sie haben nun Zugriff auf die folgenden Optionen:

SPIEL FORTSETZEN

Hiermit kehren Sie aufs Schlachtfeld zurück.

OPTIONEN

Greifen Sie hier auf die Optionen zu, die Sie auch im Hauptmenü sehen konnten.

WIEDEREINSTIEG

Wenn Sie diese Option wählen, wird Ihr momentaner Charakter getötet und Ihr Team verliert eine Verstärkungseinheit. Sie können an jedem verbündeten Kommandoposten wiedereinsteigen.

MISSION NEU STARTEN

Startet die Mission von Anfang an neu.

ENDE

Bringt Sie ins Hauptmenü zurück.

KARTE

Die Karte zeigt Ihre Position in der Umgebung an. Das grüne Dreieck markiert Ihre Position und die Richtung, in die Sie schauen. Das umgekehrte weiße Dreieck, das vom grünen ausgeht, stellt das Sichtfeld des Spielers dar. Blaue Dreiecke stehen für verbündete und rote für feindliche Einheiten. Gelbe Dreiecke stellen einheimische Wesen dar, die je nachdem, auf welcher Seite Sie spielen, feindselig sind oder nicht. Dreiecke, die Einheiten darstellen, blinken, wenn sie Schaden nehmen. Kommandoposten

erscheinen als Punkte mit Kreisen um sie herum - blaue sind verbündet, rote feindlich, weiße neutral. Objekte, die Sie zur Deckung verwenden können, erscheinen hellgrau. Geschütze erscheinen als weiße Punkte mit einem Strich, der ihre Ausrichtung anzeigt. Nicht besetzte Fahrzeuge erscheinen als weiße Umrisse, besetzte haben einen Umriss in der Farbe, die ihrer Einstellung zu Ihnen entspricht.

Im Modus Abtrünniger Attentäter haben die wichtigsten Ziele blinkende gelbe Kreise um ihre roten Dreieckssymbole herum.

Im Modus Rebellen-Räuber erscheint Schmuggelware als gelbe Flaggen, die von blinkenden Dreiecken umgeben sind. Ein blinkender gelber Kreis zeigt die Basis an, zu der der Spieler die Ware bringen muss, um Credits zu erhalten.

KARTE (verbesetzen)

Im Standardmodus dreht sich die Karte entsprechend der Richtung, in die der Spieler schaut. Jenseits der Kante der Karte zeigt ein weißes Dreieck nach Norden. Wenn Sie die Karte vergrößern (indem Sie die SELECT-Taste drücken), bleibt sie fest in einer Position, egal, in welche Richtung Sie gerade sehen.

Kommandoposten, Ziele, Schmuggelware und besonders wichtige Ziele werden immer angezeigt, selbst wenn sie außerhalb des Kartenradius liegen. Sie erscheinen dann am Rand der Karte, um dem Spieler die Richtung zu weisen, in die er gehen muss, um sie zu erreichen.

Drücken Sie die SELECT-Taste, damit die Karte auf dem ganzen Bildschirm zu sehen ist und Sie das gesamte Schlachtfeld mit allen Kommandoposten überblicken können. Sie sehen in dieser Ansicht auch Ihre Missionsziele. Drücken Sie erneut die SELECT-Taste, um die Karte wieder in die Standardposition zurück zu bringen.

KOMMANDOPOSTEN

Jedes Schlachtfeld hat taktische Positionen an Schlüsselstellungen auf der Karte, die als Kommandoposten bezeichnet werden. Sie sind aus folgenden Gründen entscheidend:

- ☙ Hier wird Verstärkung eingesetzt. Wenn ein Spielercharakter getötet wird, kann er an jedem verbündeten Kommandoposten wieder ins Spiel einsteigen. Wenn ein Team keinen Kommandoposten kontrolliert, kann es auch keine Verstärkungstruppen einsetzen, bis ein Kommandoposten zurückerobert wird.

- ☙ Kontrolliert ein Team im Modus Eroberung die Mehrzahl der Kommandoposten auf der Karte, verliert das gegnerische Team

automatisch Verstärkung. Wenn ein Team alle Kommandoposten auf der Karte kontrolliert, beginnt der Countdown zum Sieg.

- ☙ Einheiten können an jedem Kommandoposten die Klasse wechseln, um sich den gegebenen Umständen anzupassen. Drücken Sie die Oben-Taste, während Sie vor einem verbündeten Kommandoposten stehen, um die Klasse zu wechseln. Hat der Spieler jedoch eine Jedi-Einheit gewählt, so kann er die Einheit erst wieder wechseln, wenn der Jedi die Schlacht verlässt.

BESITZ VON KOMMANDOPOSTEN

Um einen feindlichen oder neutralen Kommandoposten einzunehmen, müssen Sie innerhalb eines bestimmten Radius von ihm stehen. Wenn Sie nahe genug sind, erscheint ein Symbol auf dem Bildschirm. Sind keine feindlichen Einheiten in der Nähe, so ändert dieses Symbol langsam die Farbe, von rot über weiß nach blau. Wenn das Symbol sich vollständig blau färbt, gehört der Kommandoposten Ihrem Team.

Wenn verbündete Einheiten in Ihrer Nähe sind, nehmen Sie den Posten schneller ein. Nähern sich Feinde, so wechselt das Einnahmesymbol zwischen blau und rot, bis eine Seite vertrieben wurde. Sie können keinen Kommandoposten erobern, solange Sie in einem Fahrzeug sitzen.

Einige Kommandoposten sind dauerhaft im Besitz einer Seite und können nicht vom gegnerischen Team eingenommen werden. Manche von ihnen können zerstört werden. Nur Charaktere, die von einem menschlichen Spieler gesteuert werden, können diese zerstörbaren Kommandoposten reparieren. Zerstörbare Kommandoposten erscheinen auf der Karte diamantförmig anstatt als Punkte.

Bestimmte Fahrzeuge wie etwa der imperiale AT-AT und Transportschiffe sind mobile Kommandoposten. Mobile Kommandoposten können nicht eingenommen, aber zerstört werden - in diesem Fall erscheinen sie nach einer gewissen Zeit erneut.

VERSTÄRKUNG

Verstärkungspunkte geben die Zahl der Verstärkungstruppen an, die jedes Team ins Feld schicken kann. Sie erscheinen in der Verstärkungsanzeige bei der Minikarte. Die blauen und roten Zahlen stehen für verbündete und feindliche Verstärkung.

Einheiten können dem Spiel weiter beitreten, solange zwei Bedingungen erfüllt werden: es müssen Verstärkungspunkte verfügbar sein und mindestens ein Kontrollpunkt muss im Besitz der jeweiligen Seite sein.

Wenn eine Einheit stirbt, wird ein Punkt von der Gesamtverstärkung des Teams abgezogen. Es kann trotzdem eine beliebige Zahl Einheiten eingesetzt werden, solange noch ein Verstärkungspunkt

verbleibt. Wenn die Verstärkungspunkte jedoch auf null sinken, verliert das Team. In einigen Herausforderungen haben ein oder beide Teams unendlich Verstärkung zur Verfügung.

In Einzelspieler-Spielen können Sie, wenn Ihr Charakter getötet wurde, sofort wieder einsteigen. In Mehrspieler-Spielen wird für die Karte ein Verstärkungstimer vorgegeben. Wenn der Timer abgelaufen ist, werden auf beiden Seiten Verstärkungstruppen eingesetzt.

Wenn die Zahl der Verstärkungstruppen der Zahl der Einheiten im Feld entspricht, verliert das Team nicht mehr automatisch Verstärkung. Das trifft zu, selbst wenn das Team zwei oder weniger Kommandoposten unter seiner Kontrolle hat. So soll sichergestellt werden, dass der Sieg erlangt

wird, indem alle feindlichen Einheiten im Kampf besiegt oder alle Kommandoposten auf der Karte eingenommen und gehalten werden. Zusätzlich steigen KI-Einheiten nicht mehr neu ein, wenn sie in diesem Spielstadium getötet werden. Diese Regel gibt den menschlichen Spielern die besten Chancen, den Ausgang des Spiels zu entscheiden.

HELDEN

Im Lauf des Spiels haben die Spieler die Möglichkeit, als besonders starke Heldcharaktere zu spielen. Wenn bestimmte Bedingungen erfüllt werden, erscheint auf dem Bildschirm ein Hinweis und teilt dem Spieler mit, dass nun ein Held verfügbar ist. Der Spieler hat eine begrenzte Dauer Zeit, den

Helden zu nutzen. Die leuchtende Heldenleiste (die anstelle der Gesundheitsleiste unten im Bildschirm erscheint) zeigt dies an. Wenn Sie Schaden nehmen, sinkt die Dauer, die in der Heldenleiste verbleibt. Sie steigt, wenn Gegner besiegt werden. Ein geschickter Spieler kann seine Zeit mit diesen einmaligen Einheitenklassen verlängern. Jeder Held verfügt über einmalige Kräfte und Fähigkeiten, mit denen er das Schlachtfeld beherrschen kann. Wenn ein Held besiegt wird, verlässt er das Schlachtfeld, kann aber später vielleicht wiedereinsteigen.

FAHRZEUGE

Es gibt bestimmte Klassen von Fahrzeugen - von schnellen Schlitten bis hin zu furchteinflößenden AT-AT-Kampfläufern - die gesteuert werden können. Auf der Karte sind Reparaturdroiden verteilt. Nähern

Sie sich einem von ihnen, damit Ihre Panzerung automatisch repariert und Ihre Munition aufgestockt wird.

SPIELMODI

INZELSPIELERHERAUSFORDERUNGEN

REBELLEN-RÄUBER

In dieser Herausforderung wird die Rebellen-Schmuggler-Einheit aus Star Wars Battlefront II zum Helden.

In jeder Mission muss der Spieler sämtliche Schmuggelware auf der Karte finden und sie schnellstmöglich zu seiner Basis zurückbringen. Gelingt dies dem Spieler, so wird die nächste Karte freigeschaltet, mit gesteigertem Schwierigkeitsgrad.

ABTRÜNNIGER ATTENTÄTER

Bei dieser Herausforderung verfolgen Sie die Taten eines bezahlten Kopfgeldjägers, einer abtrünnigen ARC-Truppe der Republik, und müssen in der gesamten Galaxis Ihr Geld verdienen.

Bei jeder Mission muss der Spieler alle Ziele auf der Karte so schnell wie möglich eliminieren. Für das Eliminieren von Leibwachen erhalten Sie Abschusspunkte, aber die meisten Punkte bringt es, wenn Sie schnellstmöglich die Hauptziele ausschalten. Wenn der Spieler erfolgreich alle Hauptziele der Karte eliminiert hat, wird die nächste Karte freigeschaltet. Hier ist der Schwierigkeitsgrad erhöht und es gibt zusätzliche Ziele zu eliminieren.

IMPERIALER VOLLSTRECKER

Diese Herausforderung erzählt die Geschichte einer imperialen Spürtruppe, die in der Galaxis fremde Spezies für das Imperium jagt.

Der Spieler beginnt die Kampagne als Scharfschütze. Auf der Karte gibt es eine Reihe von Wesen, die in der jeweiligen Umgebung zu Hause sind. Der Spieler muss alle Feinde auf der Karte in kürzester Zeit erlegen. Hat er Erfolg dabei, so wird die nächste Karte freigeschaltet.

MEHRSPIELER-MODI

WIRELESS-MODUS KOOPERATION: Zwei bis vier Spieler arbeiten zusammen

WIRELESS-MODUS WETTKAMPF: Jeder Spieler bemüht sich, als Erster die Missionsziele zu erfüllen.

GALAXIS-EROBERUNG

In diesem Modus verwendet der Spieler strategisches Geschick, um die Kontrolle über Planeten zu erlangen und die Galaxis zu beherrschen. Zunächst wählen Sie eine Kartenkonfiguration basierend auf den Konflikten aus beiden Epochen der Star Wars-Geschichte. Es gibt vier galaktische Konfigurationen, eine für jede der vier Seiten (Rebellen, Imperium, KUS und Republik). Bei jeder Kampagne besitzen Sie zu Beginn zwei Basisplaneten und eine Flotte. An verfügbaren verbündeten Basisplaneten können weitere Flotten gebaut werden. Das Ziel des Spiels ist, jede Basis des Gegners zu erobern und seine Flotten zu besiegen. Das Spiel endet, wenn Sie all Ihre Basen und Flotten verlieren.

Es wird in Runden gespielt, wobei der Spieler beginnt. Jede Runde ist in drei Phasen untergliedert:

ERWERB

In der ersten Phase können Sie die Credits, die Sie durch Ihre Siege in Schlachten erlangt haben, dafür ausgeben, neue Flotten zu bauen, Einheitenklassen zu rekrutieren oder Boni zu kaufen. Bei verbündeten Basisplaneten haben Sie die Möglichkeit, weitere Flotten zu bauen. Wenn die Kampagne beginnt, steht Ihrem Team nur die einfachste Soldatenklasse zur Verfügung. In jeder Runde können neue Einheiten rekrutiert werden, die sich Ihren Streitkräften dann dauerhaft anschließen. Sie können auch bis zu drei Boni auf einmal erwerben. Sie können diese Boni vor der Schlacht einsetzen, um Ihre Kräfte zu verstärken oder die des Feindes zu schwächen.

BEWEGUNG/KAMPF

Wenn der Erwerb abgeschlossen ist, wählen Sie eine Flotte und bewegen Sie sie oder beenden Sie die Runde. Wenn Sie Ihre Flotte in den leeren Raum oder auf eine verbündete Basis bewegen, endet Ihre Runde. Wenn Sie Ihre Flotte in feindlich besetzten Raum oder zu einer feindlichen Basis bewegen, beginnt ein Kampf mit Ihrem Widersacher. Kämpfe zwischen Flotten finden im Weltraum statt, Angriffe auf feindliche Basen auf der Planetenoberfläche. Bevor Sie den Feind angreifen, können Sie einen Schlachtmodus wählen und einen Bonus einsetzen (sofern vorhanden). Die Schlacht endet, wenn eine der Flotten zerstört oder der Planet erobert wurde.

ÜBERSICHT

Am Ende jeder Runde erscheint ein Bildschirm mit einer Zusammenfassung, dem Sie den Status der gesamten Galaxis entnehmen können und wo Sie

sehen, wie viele Planeten Sie kontrollieren und wie viele Flotten Sie eingesetzt haben. Dies ist nützlich, um Ihre nächste Runde zu planen. Wenn die Runde abgeschlossen ist, durchläuft Ihr Gegner die gleichen drei Phasen und die Runde wird beendet.

SOFORTENSATZ

In diesem Modus können Sie direkt eine Schlacht Ihrer Wahl starten. Es sind verschiedene Soforteinsatz-Spieltypen verfügbar und Sie können mithilfe der Optionsmenüs jedes dieser Spiele konfigurieren. Mithilfe der Wireless-Funktion können Sie alle fünf Soforteinsatz-Modi auch gegen bis zu drei weitere Spieler spielen.

EROBERUNG

In diesem Modus erlangen Sie den Sieg, wenn Sie alle Kommandoposten auf dem

Schlachtfeld einnehmen oder alle gegnerischen Verstärkungstruppen besiegen. Dies ist der klassische Modus von Star Wars Battlefront.

CTF - 1 FLAGGE

Die Spieler erzielen Punkte, indem sie die Flagge in ihre Heimatbasis bringen. Es gewinnt, wer zuerst eine vorher bestimmte Punktzahl erreicht.

CTF - 2 FLAGGEN

Dieser Modus ähnelt dem Modus mit einer Flagge, aber es gibt zwei Flaggen, von denen jedes Team eine in seiner Basis hat..

JAGD

In diesem Modus versucht das jagende Team, das gesamte gejagte Team innerhalb des Zeitlimits zu eliminieren. Überlebt das gejagte Team bis zum Ende des Spiels, so siegt es.

ANGRIFF

Sie siegen, wenn eine bestimmte Punktzahl erreicht wird. Zerstören Sie feindliche Einheiten und Objekte, um Punkte zu erzielen.

MEHRSPIELER

ERSTELLEN

Mit dieser Option können Sie selbst der Host eines Spiels sein. Geben Sie zunächst einen Namen für das Spiel ein (standardmäßig ist dies Ihr Profilname), wählen Sie dann die Karte(n) und stellen Sie schließlich die Soforteinsatz-Optionen ein.

SITZUNGSOPTIONEN

GLOBAL: Stellen Sie hier die Optionen für alle Spieltypen ein.

HOST: Ändern Sie hier die Optionen, die zutreffen, wenn Sie als Host gegen andere Spieler spielen.

HELD: Passen Sie die Bedingungen zum Freischalten der Heldcharaktere an.

EROBERUNG: Stellt die Optionen für den Spielmodus Eroberung ein.

CTF: Stellt die Optionen für den Spielmodus CTF ein.

JAGD: Stellt die Optionen für den Spielmodus Jagd ein.

ANGRIFF: Stellt die Optionen für den Spielmodus Angriff ein.

GLOBAL-OPTIONEN

KI-EINHEITEN/TEAM: Hier können Sie bestimmen, wie viele KI-gesteuerte Einheiten für jedes Team kämpfen.

KI-SCHWIERIGKEITSGRAD: Wählen Sie

NORMAL oder **SCHWER**, um die Effektivität der KI-Einheiten zu ändern.

HOST-OPTIONEN

TEAM-SCHADEN: Entscheiden Sie, ob es möglich sein soll, eigenen Teammitgliedern Schaden zuzufügen.

ZIELHILFE: Schaltet die Hilfe beim Zielen für alle Spieler ein oder aus.

SPIELERNAMEN ANZEIGEN: Schaltet die Anzeige der Namen von Spielern über ihren Charakteren ein oder aus.

TEAMS: Schalten Sie um zwischen **AUTOMATISCH** (einsteigende Spieler werden gleichmäßig unter beiden Teams verteilt) und **SPIELERAUSWAHL** (Spieler wählen beim Einstieg das Team selbst).

MAXIMALE SPIELER: Hier stellen Sie die maximal im Spiel zugelassene Spielerzahl ein.

AUFWÄRMPHASE: Legen Sie fest, wie lange die Aufwärmphase vor jeder Schlacht dauert.

DAS SPIEL SPEICHERN

Das Spiel bietet Ihnen automatisch die Option, Ihren Fortschritt zu speichern, wenn Sie eine Mission erfüllen. Im Modus Galaxis-Eroberung haben Sie außerdem die Option, vom Pause-Menü aus das Spiel zu speichern oder zu laden. Sie werden ebenfalls aufgefordert, das Spiel zu speichern, wenn Sie Optionen ändern. In diesem Fall werden die Daten unter Ihrem Profil abgespeichert.

OBJEKTE AUF DEM SCHLACHTFELD

Besiegte Gegner lassen von Zeit zu Zeit Dinge fallen, die Sie aufnehmen können, um die Ausrüstung Ihres Charakters aufzustocken oder ihn zu verbessern.

Weißer Behälter	Zusätzliche Munition
Blauer Tank	Stellt Gesundheit wieder her
Gelber Tank	Stellt Ausdauer wieder her
Grüner Tank	Stellt Verteidigung wieder her
Roter Tank	Verbessert den Angriff

MEDAILLEN UND AUSZEICHNUNGEN

Im Spiel werden bestimmte Leistungen nachgehalten. Wenn ein Spieler gewisse Ziele innerhalb eines Lebens erfüllt (zum Beispiel 6 Volltreffer mit einem Scharfschützengewehr), so bekommt er eine Medaille. Indem Sie Medaillen sammeln, können Sie verschiedene Auszeichnungslevel freischalten. In Einzelspieler-Spielen werden diese Auszeichnungen über den Verlauf der Karriere hinweg verfolgt und Freigeschaltetes ist in allen Modi verfügbar.

Waffenheld	Präzisionspistole	6 Abschüsse mit Pistole
Raserei	Elite-Gewehr	12 Abschüsse mit Blastergewehr
Zerstörung	Fernlenk-Raketen	4 kritische Treffer an Fahrzeugen
Techniker	Fahrzeug-Regeneration	Fahrzeug hacken
Meisterschütze	Strahlengewehr	6 Volltreffer mit Scharfschützen-Gewehr
Regler	Streuungs-Schrotgewehr	8 Abschüsse mit Schrotgewehr
Ausdauer	Energie-Regeneration	8 Punkte
Wächter	Schild	16 Punkte
Kriegsheld	Schadenssteigerung	24 Punkte

WIE MAN LUCASARTS KONTAKTIERT

Wo Man Uns Online Findet

Besuche die Webseite von LucasArts unter www.lucasarts.com. Dort findest du den Kundendienstbereich, wo du über Yoda's Help Desk technische Hilfe erhältst, technische Dokumente lesen kannst oder einem Online-Mitarbeiter eine Nachricht hinterlassen kannst.

Yoda's Help Desk

Wir präsentieren stolz Yoda's Help Desk, eine interaktive Wissensbasis, die im Kundendienstbereich der Webseite von LucasArts unter <http://support.lucasarts.com> zu finden ist. Yoda's Help Desk bietet Lösungen für technische Probleme, wobei du die Informationen gibst. Besucher von Yoda's Help Desk erhalten technische Hilfe 24 Stunden am Tag, sieben Tage die Woche. Sollte Yoda's Help Desk dir keine Lösung zu deinem Problem geben, erhältst du die Möglichkeit, einem Online-Mitarbeiter eine E-Mail zu schreiben.

Besuche unseren sicheren Onlineladen unter <http://store.lucasarts.com>. Im Firmenladen gibt es die komplette Auswahl von Spielen, Hinweisbüchern und Logoausrüstung von LucasArts.

Postanschrift Produktunterstützung

LucasArts Attn: Product Support
P.O. Box 29908, San Francisco, CA 94129

Du kannst uns auch per Post hier erreichen:

Lucasfilm - LucasArts Store
Attn: Product Order
P.O. Box 29901
San Francisco, CA 94129

Lucasfilm Ltd.
Attn: Returns
20100 S. Vermont Ave.
Torrance, CA 90502-1475

LucasArts and the LucasArts logo are trademarks of Lucasfilm Ltd. Star Wars Battlefront II is a trademark of Lucasfilm Entertainment Company Ltd. © 2004-2009 Lucasfilm Entertainment Company Ltd. or Lucasfilm Ltd. & © or TM as indicated. All rights reserved.

STAR WARS BATTLEFRONT II

MANUAL DE INSTRUCCIONES



TABLA DE CONTENIDOS

CONTROLES BÁSICOS.....	3
CONTROLES PREDETERMINADOS.....	4
INTRODUCCIÓN.....	10
CREAR UN PERFIL.....	11
MENÚ PRINCIPAL.....	12
PANTALLA DE JUEGO.....	13
PANTALLA DE PAUSA.....	15
MAPA.....	16
MODOS DE JUEGO.....	22
MULTIJUGADOR.....	26
GUARDAR LA PARTIDA.....	28
CÓMO CONTACTAR CON LUCASARTS.....	30



CONTROLES BÁSICOS





CONTROLES PREDETERMINADOS

Esta configuración permite controlar con precisión el movimiento y la puntería durante el combate. El movimiento se realiza mediante el pad analógico. Con puedes mirar a tu alrededor. El disparo principal se encuentra en el . Todas las armas se rotan a través del disparo principal.

INFANTERÍA/JEDI

- Botón Mirar hacia arriba
- Botón Giro hacia la izquierda
- Botón Giro hacia la derecha
- Botón Mirar hacia abajo

- Botón Select (selección) Pantalla de objetivos/ mapas
- Botón Ataque principal/Blandir sable de luz (jedi)
- Botón Saltar/Esfera droideka hacia arriba (infantería)/ Saltar (jedi)
- Pulsa dos veces Activar salto a reacción (soldado a reacción) Salto con la Fuerza (jedi))
- Mantén pulsado Activar/Desactivar bloqueo (jedi)
- Pad analógico Avanzar/Retroceder y moverse hacia la izquierda/hacia la derecha

INFANTERÍA/JEDI (continúa)

- Botón de dirección ↑ Subir a vehículo/Cambiar en puestos de mando (infantería)
- Botón de dirección ← Zoom (infantería)/Cambiar de poder de la Fuerza (jedi)
- Botón de dirección → Cambiar de arma/Escudo droideska (infantería) Poder de la Fuerza (jedi)
- Botón de dirección ↓ Seguimiento de objetivos

VEHÍCULO

- Botón ○ Mirar hacia arriba
- Botón ⊖ Giro hacia la izquierda

- Botón ⊙ Giro hacia la derecha
- Botón ⊗ Mirar hacia abajo
- Botón Select (selección) Pantalla de objetivos/mapas
- Botón [R] Ataque principal
- Botón [L] Ataque secundario
- Pad analógico Acelerar/Desplazamiento lateral
- Botón de dirección ↑ Subir/Bajar del vehículo
- Botón de dirección → Cambiar posición del artillero
- Botón de dirección ↓ Acelerón

CAZA ESTELAR

- Botón **A** Acelerar/Turbo (pulsa dos veces para turbo)
- Botón **B** Maniobra (se usa con el pad analógico para hacer acrobacias hacia adelante/atrás/izquierda/derecha)
- Botón **C** Alabeo (se usa con el pad analógico para alabeo la nave hacia la izquierda/derecha)
- Botón **D** Frenar
- Botón Select (selección) Pantalla de objetivos/mapas

- Botón **R** Ataque principal
- Botón **L** Ataque secundario
- Pad analógico Cabecear hacia arriba/abajo y girar hacia la izquierda/derecha
- Botón de dirección **↑** Subir a vehículo
- Botón de dirección **←** Despegar/aterrizar
- Botón de dirección **→** Cambiar posición del artillero
- Botón de dirección **↓** Seguimiento de objetivos

CONTROLES BÁSICOS

Esta configuración es la más sencilla a la que acostumbrarse para jugar. El movimiento se controla con el pad analógico. Para mirar a tu alrededor, mantén pulsado el **R** y usa el pad analógico para mirar. El disparo principal está en **X** y el secundario en **Y**.

INFANTERÍA/JEDI

- Botón **A** Saltar/Esfera droideka hacia arriba (infantería)/ Saltar (jedi)
- Pulsa dos veces **A** Activar salto a reacción (soldado a reacción) Salto con la Fuerza (jedi)
- Botón **C** Seguimiento de objetivos

- Botón **Y** Ataque secundario (infantería)/Poder de la Fuerza (jedi)
- Botón **X** Ataque principal (infantería)/Blandir sable de luz (jedi)
- Botón Select (selección) ... Pantalla de objetivos/ mapas
- Botón **R** Modificador de vista libre (manteniéndolo pulsado se detiene el movimiento del jugador, y el pad analógico pasa a utilizarse para mirar a tu alrededor)
- Botón **L** Desplazamiento lateral
- Botones **R** + **L** Centrar cámara



INFANTERÍA/JEDI (continúa)

Pad analógico	Avanzar/Retroceder y girar hacia la izquierda/derecha
Botón de dirección ↑	Subir a vehículo/Cambiar en puestos de mando (infantería)
Botón de dirección ←	Zoom (infantería)
Botón de dirección →	Cambiar arma secundaria/Escudo droideka (infantería) Cambiar poder de la fuerza (jedi)
Botón de dirección ↓	Cambiar arma principal (infantería) Activar/Desactivar bloqueo (jedi)

VEHÍCULO

Botón ○	Saltar
Botón ⊕	Acelerón
Botón ⊙	Ataque secundario
Botón ⊗	Ataque principal
Botón Select (selección) ...	Pantalla de objetivos/mapas
Botón [R]	Vista libre (manteniéndolo pulsado se detiene el movimiento del jugador, y el pad analógico pasa a utilizarse para mirar a tu alrededor)
Botón [L]	Desplazamiento lateral

VEHÍCULO (continúa)

- Botones **R** + **L** Centrar cámara
- Pad analógico Acelerar/Desplazamiento lateral
- Directional Buttons **↑** Subir/Bajar del vehículo
- Directional Buttons **→** Cambiar posición del artillero

CAZA ESTELAR

- Botón **○** Maniobra (se usa con el pad analógico para maniobrar hacia adelante/atrás/izquierda/derecha)
- Botón **⊖** Seguimiento de objetivos
- Botón **⊕** Ataque secundario

- Botón **○** Ataque principal
- Botón Select (selección) ... Pantalla de objetivos/mapas
- Botón **R** Acelerar/turbo (pulsar dos veces para turbo)
- Botón **L** Frenar
- Pad analógico Cabecear hacia arriba/abajo y girar hacia la izquierda/derecha
- Botón de dirección **↑** Subir a vehículo
- Botón de dirección **←** Despegar/aterrizar
- Botón de dirección **→** Cambiar posición del artillero

INTRODUCCIÓN

Disputa más de las grandes batallas de Star Wars® como tú quieras. Lucha en la primera línea del frente donde cada arma y vehículo es tuyo. Ahora por primera vez, Star Wars Battlefront II™ te permite Luchar como un Jedi, Combatir en el Espacio, y Jugar en 13 lugares nuevos. Derrota a las naves enemigas y destruye naves pesadas y naves principales para conseguir la victoria, o aterriza en territorio enemigo y revienta un Destructor Estelar desde dentro. Además: ¡3 nuevos retos exclusivos para el sistema PSP!





CREAR UN PERFIL

Al iniciar el juego por primera vez, debes crear un perfil. Los perfiles sirven para guardar partidas individuales y ajustes de opciones. Usa el pad analógico o los botones de dirección para elegir Crear un perfil, y luego pulsa el botón  para confirmar dicha selección. A continuación, elige el nivel de dificultad. Después, se te pedirá que elijas la configuración de controles que prefieras. Por último, se te preguntará si quieres guardar el perfil. Una vez hayas terminado de elegir, volverás al menú principal.

HACER LA GUERRA

Star Wars Battlefront II ofrece acción épica a escala galáctica a través de múltiples tipos de

partida. Hay muchas formas de doblegar al oponente. Antes de poner el pie en el campo de batalla, cada jugador elige un tipo de unidad con aptitudes únicas. Una vez en la superficie del planeta, los jugadores deben esforzarse por avanzar y ganar territorio, acabando con el enemigo y capturando sus puestos de mando. Las misiones también tienen objetivos clave que hay que cumplir para alcanzar la victoria. Además, esta versión de Star Wars Battlefront II ofrece tres desafíos únicos en los cuales el jugador debe cumplir una serie de objetivos clave en misiones concretas.

MENÚ PRINCIPAL

OPCIONES

OPCIONES DE LA PARTIDA

Ayuda al apuntar: Actívalo si quieres que el juego te ayude a apuntar cuando ataques a enemigos.

Retícula adhesiva: Actívalo para frenar el movimiento de tu retícula cuando un objetivo esté resaltado.

Dificultad de la IA: Escoge entre Normal y Élite. En principio, la dificultad Élite desactiva toda ayuda al apuntar. En multijugador, el anfitrión es el que decide esta dificultad y su elección anulará la tuya.

Consejos: Esta opción te permite elegir si los consejos de juego están en automático (aparecen una sola vez), activados o desactivados.

Punto de vista: Te permite elegir entre el punto de vista en primera o tercera persona cuando juegas como infantería.

Fuego aliado: Activa o desactiva esta opción para determinar si las unidades del mismo equipo pueden hacerse daño entre sí.

Apuntar automáticamente: Cuando se activa, apuntarás automáticamente a enemigos cercanos a tu retícula.

Mostrar siempre los detalles de los objetivos: Permite activar o desactivar la aparición del texto de objetivos de misión.



OPCIONES DE SONIDO

Aquí puedes ajustar los efectos de sonido y la música del juego.

CONTROLES

Aquí encontrarás varias configuraciones de controles entre las que podrás elegir la que mejor se adapte a tus preferencias.

CRÉDITOS

Conoce a toda la gente que ha trabajado duro para hacer este juego.

PANTALLA DE JUEGO

Información de objetivo: el nombre del objetivo resaltado actualmente aparece junto a una barra de salud. Los objetivos aliados aparecen en azul, los enemigos en rojo y los objetivos de misión y las facciones nativas en amarillo.

Retícula de tiro: cuando la retícula se encuentra sobre una unidad aliada, se pondrá azul; si se sitúa sobre un enemigo, se pondrá roja. Las marcas del interior de la retícula indican la munición que queda en el cargador actual. Algunas armas generan calor, que aparecerá como una barra circular en el interior de la retícula. Si un arma se recalienta tendrás que esperar a que se enfríe para volver a disparar. El tiempo de recarga se indica mediante tres puntos en la parte inferior, o en torno a los bordes de la retícula.



Indicador de blanco alcanzado: cuando consigas alcanzar a un objetivo, el centro de la retícula parpadeará con tres líneas curvas. Cuando consigas un impacto crítico sobre un combatiente o vehículo enemigo, verás aparecer tres puntas en la retícula.

Arma principal/munición: el icono de la izquierda indica el arma equipada. Puedes usar los botones de dirección para desplazarte por las armas principales y secundarias. Los números representan la cantidad total de munición restante.

Arma secundaria/munición: el icono de la izquierda indica el arma equipada. Puedes usar los botones de dirección para desplazarte por las armas principales y secundarias. Los números representan la cantidad total de munición restante.

Salud: representa cuánto daño puedes aguantar antes de convertirte en otra estadística de la base de datos galáctica.

Indicador de potencia: esta barra se agota al esprintar, rodar por el suelo o saltar y se recupera con el tiempo. Los vehículos pueden usarla para realizar acelerones y maniobras evasivas. Los poderes de la Fuerza de los jedi también agotan esta barra.

Medidor de refuerzos: los números representan los refuerzos restantes para cada facción. La facción del jugador aparece en azul y la enemiga en rojo. Para obtener más información, véase Refuerzos, en la página 17. En las partidas de Captura la bandera, un marcador de puntos sustituye a este indicador.

Minimapa: véase la página 18 para obtener más información. Indicador de posición en el vehículo: En vehículos con múltiples posiciones, tu posición aparecerá indicada mediante un triángulo amarillo. Los aliados que estén en el vehículo aparecerán como octágonos morados.

Tiempo: sigue la pista de los progresos por el nivel.

Contador de objetivos: sigue la pista de los objetivos cumplidos y los pendientes en tres tipos de partidas únicas.

Contador de energía: ciertos tipos de unidades cuentan con equipo especial como mochilas cohete o escudos que precisan energía. Desactivando el equipo se recarga el contador.

PANTALLA DE PAUSA

Pulsa el botón START (inicio) para detener el juego. Aquí puedes acceder a las siguientes opciones:

REANUDAR PARTIDA

Te devuelve al campo de batalla.

OPCIONES

Permite acceder a la mayoría de las opciones disponibles desde el menú principal..

REAPARICIÓN

Al elegir esta opción tu personaje actual morirá, lo que le costará un hombre de refuerzo a tu equipo. Entonces podrás reaparecer en cualquier puesto de mando aliado.

REINICIAR MISIÓN

Empieza la misión desde el principio.

SALIR

Volver al menú principal.

MAPA

Muestra tu posición en relación con el entorno. El triángulo verde representa al jugador y la dirección en la que señala dependerá de la dirección en la que mire el jugador en el juego. El triángulo blanco invertido que surge del triángulo verde representa el campo de visión del jugador. Los triángulos azules señalan a unidades aliadas y los rojos indican enemigos. Los triángulos amarillos representan especies nativas, que pueden resultar hostiles o no según tu facción. Los triángulos que representan unidades parpadearán si están sufriendo daño. Los puestos de mando aparecen como puntos encerrados en círculos, de color azul para los aliados, rojo para el enemigo y blanco para los neutrales. Los objetos que puedan usarse como cobertura aparecen en gris claro. Las torretas

aparecen como puntos blancos con una línea que indica su orientación. Los vehículos no ocupados aparecen como siluetas blancas mientras los ocupados son siluetas del color del bando correspondiente.

En el modo de juego Asesino rebelde, el o los objetivos principales aparecerán con un círculo amarillo intermitente en torno al triángulo rojo de su icono.

En el modo de juego Bandido rebelde, el contrabando se representa con banderas amarillas rodeadas por triángulos intermitentes. Un círculo amarillo intermitente señala la base a la que el jugador debe llevar el contrabando para puntuar.

MAPA (continúa)

El mapa gira para orientar su posición según la dirección en la que mire el jugador en el modo predeterminado. Siempre habrá un triángulo blanco justo más allá del borde del mapa apuntando al norte. Cuando se amplía el mapa (pulsando el botón SELECT (selección)), permanece fijo independientemente de la orientación del jugador.

Los puestos de mando, objetivos, contrabando y objetivos principales se indican siempre, aunque queden más allá del radio del mapa. Aparecerán al borde del mapa señalando la dirección en la que el jugador tiene que desplazarse para llegar hasta ellos.

Pulsando el botón SELECT (selección), el mapa se ampliará hasta ocupar la pantalla completa para mostrar todo el campo de batalla y todos los puestos de mando. También recogerá los objetivos de la misión. Volviendo a pulsar el botón SELECT (selección) el mapa recuperará su posición original.

PUESTOS DE MANDO

Cada campo de batalla contiene posiciones tácticas en posiciones clave por todo el mapa llamados puestos de mando, que son vitales porque:

- ☙ Allí es donde aparecen los refuerzos. Siempre que muere un jugador, podrá reaparecer en cualquier puesto de mando aliado que elija. Si un equipo no cuenta con puestos de mando bajo su control, no podrá recibir refuerzos hasta que reconquiste un puesto de mando.

- ☙ En modo Conquista, si un equipo controla la mayoría de los puestos de mando de un mapa, el equipo contrario empezará automáticamente a perder refuerzos. Si un equipo controla todos los puestos de mando de un mapa, se iniciará una cuenta atrás hacia la victoria.

- ☙ Se puede cambiar de tipo de unidad en cualquier puesto de mando, permitiéndoles adaptarse a las condiciones de combate. Pulsa hacia arriba en el botón de dirección (dependiendo de la configuración de controles) cuando te encuentres cerca de un puesto de mando aliado para cambiar de tipo de unidad. La excepción a la regla es que si el jugador ha elegido una unidad jedi, no podrá cambiar hasta que el jedi haya abandonado la batalla.

CONTROL DE LOS PUESTOS DE MANDO

Para capturar un puesto de mando enemigo o neutral, debes permanecer dentro de su radio de captura. Si estás lo bastante cerca, aparecerá un icono en pantalla. Si no hay unidades enemigas cerca, el icono de captura cambiará lentamente de color de rojo a blanco y a azul. Cuando el icono de captura esté completamente azul, el puesto de mando pertenecerá a tu equipo.

La velocidad de la captura aumenta si hay más unidades aliadas cerca. Si se acercan unidades enemigas, el icono de captura alternará entre azul y rojo hasta que se expulse a uno de los bandos. No puedes capturar un puesto de mando estando dentro de un vehículo.

Ciertos puestos de mando son de propiedad permanente y no pueden ser capturados por el equipo enemigo. Algunos de ellos pueden ser destruidos. Solo los jugadores humanos pueden reparar este tipo de puesto de mando. Estos puestos de mando aparecen en el mapa como rombos en lugar de como puntos.

Ciertos vehículos, como los AT-AT imperiales y las naves de transporte, son puestos de mando móviles. Los puestos de mando móviles no se pueden capturar, pero se pueden destruir, en cuyo caso reaparecerán transcurrido cierto tiempo.

REFUERZOS

Los puntos de refuerzo representan la cantidad de refuerzos que puede desplegar cada equipo. Se muestran en el medidor de refuerzos, cerca del minimapa. Los números azules y rojos representan respectivamente los refuerzos aliados y enemigos.

Las unidades pueden seguir incorporándose a la partida siempre y cuando se cumplan dos condiciones: que todavía queden puntos de refuerzo y que se posea al menos un puesto de mando.

Cuando muere una unidad, se descuenta un punto del total de refuerzos de su equipo. Podrán seguir apareciendo nuevas unidades siempre que queden puntos de refuerzo. Sin embargo, si los puntos de refuerzo llegan a cero, el equipo pierde. Durante ciertos desafíos, puede que uno o los dos equipos tengan infinitos refuerzos.

En partidas individuales, puedes reaparecer nada más morir. En partidas multijugador, el mapa cuenta con un tiempo de refuerzo que, cada vez que llega a cero, envía refuerzos a ambos bandos.

Cuando el número de refuerzos sea igual al número de unidades en el campo de batalla, ese equipo dejará de perder automáticamente refuerzos, incluso aunque dicho equipo controle dos o menos puestos de mando. Esto es así para asegurar que la victoria se consigue acabando con todas las unidades enemigas en combate o capturando y defendiendo todos los puestos de mando de un mapa. Además, las unidades IA dejarán de reaparecer cuando las maten a estas alturas de la partida. Esta regla proporciona a los jugadores humanos más posibilidades de afectar al resultado final de la partida.

HÉROES

A lo largo de la partida, los jugadores tendrán oportunidad de manejar a personajes héroes increíblemente poderosos. Cuando se cumplan ciertas condiciones, aparecerá un indicador en pantalla que hará saber al jugador que hay un héroe disponible. El jugador dispondrá de cierto tiempo para sacar provecho del héroe, tal y como aparece indicado por la barra de héroe brillante (estará en la parte inferior de la pantalla, sustituyendo a la barra de salud). Al sufrir daño se reducirá el tiempo restante en la barra de héroe, pero vencer a enemigos lo aumentará. Un jugador hábil podrá alargar bastante el tiempo de uso de estos tipos de unidad únicos. Cada héroe dispone

de una serie de habilidades y poderes únicos que se pueden usar para dominar el campo de batalla. Cuando un héroe cae derrotado, abandona el campo de batalla y puede reaparecer más adelante durante la partida.

VEHÍCULOS

Se pueden pilotar varias clases distintas de vehículos, que van de veloces motos deslizadoras a imponentes AT-AT. Pueden encontrarse droides de reparación de vehículos por todo el mapa. No tienes más que acercarte a uno de ellos para que automáticamente repare tu blindaje y reponga tu munición.

MODOS DE JUEGO

DESAFÍOS INDIVIDUALES

BANDIDO REBELDE

El contrabandista rebelde de Star Wars Battlefront II se convierte en el héroe de este desafío.

En cada misión, el jugador debe reunir todo el contrabando del mapa y llevarlo a la base lo antes posible. Si el jugador consigue reunir todo el contrabando, logrará acceder al siguiente mapa, donde la dificultad será mayor.

ASESINO REBELDE

Este desafío sigue las andanzas de un mercenario, antiguo soldado de la República, que va en busca de recompensas por toda la galaxia.

En cada misión el jugador debe eliminar todos los objetivos del mapa lo antes posible. Los jugadores obtienen puntos por eliminar guardaespaldas, pero la mayor cantidad de puntos se obtiene al eliminar a los objetivos principales lo más rápidamente posible. Si el jugador consigue eliminar todos los objetivos principales del mapa, logrará acceder al siguiente mapa, donde la dificultad será mayor y tendrá más objetivos que eliminar.

SOLDADO IMPERIAL

Este desafío cuenta la historia de un explorador imperial enviado por toda la galaxia para dar caza a especies alienígenas para el Imperio.

El jugador empieza en el mundo como un francotirador. El mapa está lleno de un número finito de alienígenas indígenas de ese mapa. El jugador

debe eliminar a todos los enemigos del mapa en el menor tiempo posible. Si el jugador logra cazar a todos los alienígenas del mapa, logrará acceder al siguiente mapa.

MODOS DE JUEGO PARA DOS

MODO INALÁMBRICO COOPERATIVO: de dos a cuatro jugadores trabajando en equipo.

MODO INALÁMBRICO COMPETITIVO: todos los jugadores compiten por ser el primero en cumplir los objetivos de la misión.

CONQUISTA GALÁCTICA

En este modo, el jugador usa la estrategia para hacerse con el control de planetas y dominar la galaxia. Primero, debes elegir una configuración de mapas según los conflictos de ambas eras de la historia de Star Wars. Hay cuatro

configuraciones galácticas, una para cada una de las cuatro facciones (Rebelde, Imperio, CSI y República). Empezarás cada campaña con dos planetas base y una flota. Puedes construir más flotas en un planeta base aliado abierto. Para ganar, tienes que conquistar cada una de las bases enemigas y derrotar a sus flotas. El juego termina si pierdes todas tus bases y flotas.

Se juega por turnos, siendo el jugador el primero. Cada turno se divide en tres fases:

ADQUISICIÓN

Durante la primera fase puedes gastar los créditos que hayas ganado gracias a tus victorias en combate para construir nuevas flotas, reclutar nuevas clases de unidades o adquirir bonificaciones. Pueden construirse nuevas flotas en un planeta base aliado abierto. Cuando empiezas la

campaña, únicamente dispondrás en tu equipo de la clase básica de soldado. Pueden reclutarse nuevas unidades en cualquier turno que se unirán de forma permanente a tus fuerzas. También puedes adquirir hasta tres bonificaciones en cualquier momento. Puedes usar una bonificación antes de un combate para potenciar a tus fuerzas, o inutilizar las del enemigo.

MOVIMIENTO/COMBATE

Tras adquirir lo que quieras, elegirás una flota y la moverás, o escogerás poner fin a tu turno. Si mueves tu flota a un espacio vacío, o a una base aliada, se terminará tu turno. Si mueves tu flota a un espacio ocupado por una flota enemiga o una base enemiga, entablarás combate con el enemigo. El combate entre

flotas se desarrolla en el espacio, los asaltos a bases enemigas se desarrollan en el mapa planetario. Antes de atacar al enemigo, tendrás la opción de elegir una modalidad de batalla, y hacer uso en ese momento de una bonificación (si dispones de alguna). La batalla termina cuando se destruye una de las flotas o se conquista el planeta.

RESUMEN

Al final de un turno aparece una pantalla de resumen que recoge la situación de toda la galaxia, incluyendo cuántos planetas controlas y cuántas flotas has desplegado. Resulta útil para planificar tu siguiente turno. Una vez terminado tu turno, el enemigo pasará por las mismas tres fases, hasta terminar la ronda.

ACCIÓN INSTANTÁNEA

Este modo permite saltar directamente a la batalla que elijas. Hay muchos tipos de partidas de acción instantánea disponibles, y todos pueden personalizarse en las opciones de la partida antes de empezar. Las cinco opciones de acción instantánea permiten competir contra un máximo de tres jugadores por medio de la conexión inalámbrico.

CONQUISTA

En modo Conquista, se logra la victoria capturando todos los puestos de mando del campo de batalla, o acabando con todos los refuerzos enemigos. Es el modo clásico de Star Wars Battlefront.

CLB 1 BANDERA

Los jugadores obtienen puntos devolviendo la

bandera a su base. La victoria se alcanza cuando se consigue una puntuación predeterminada.

CLB 2 BANDERAS

Es similar al modo de una bandera, solo que con dos banderas. Cada equipo tiene una bandera en su base.

CAZA

En este modo, el equipo que caza intenta eliminar al equipo cazado antes de que se acabe el tiempo. Si el equipo cazado logra sobrevivir hasta el final, será el vencedor.

ASALTO

La victoria se consigue obteniendo puntos; los puntos se obtienen destruyendo objetos y unidades enemigas.

MENÚ PRINCIPAL

OPCIONES

OPCIONES DE LA PARTIDA

Ayuda al apuntar: Actívalo si quieres que el juego te ayude a apuntar cuando ataques a enemigos.

Retícula adhesiva: Actívalo para frenar el movimiento de tu retícula cuando un objetivo esté resaltado.

Dificultad de la IA: Escoge entre Normal y Élite. En principio, la dificultad Élite desactiva toda ayuda al apuntar. En multijugador, el anfitrión es el que decide esta dificultad y su elección anulará la tuya.

Consejos: Esta opción te permite elegir si los consejos de juego están en automático (aparecen una sola vez), activados o desactivados.

Punto de vista: Te permite elegir entre el punto de vista en primera o tercera persona cuando juegas como infantería.

Fuego aliado: Activa o desactiva esta opción para determinar si las unidades del mismo equipo pueden hacerse daño entre sí.

Apuntar automáticamente: Cuando se activa, apuntarás automáticamente a enemigos cercanos a tu retícula.

Mostrar siempre los detalles de los objetivos: Permite activar o desactivar la aparición del texto de objetivos de misión.

NIVEL DE DIFICULTAD DE LA IA: escoge entre Veterano y Élite para cambiar la efectividad de las unidades de IA.

OPCIONES DEL ANFITRIÓN

DAÑO DEL EQUIPO: activa/desactiva la posibilidad de que los jugadores hagan daño a sus compañeros de equipo. **AYUDA AL APUNTAR:** activa/desactiva la ayuda

AYUDA AL APUNTAR: activa/desactiva la ayuda al apuntar para todos los jugadores.

MOSTRAR NOMBRES DE JUGADORES: activa/desactiva la visualización de los nombres de los jugadores sobre sus respectivos personajes durante la partida.

EQUIPOS: permite elegir entre Asignación automática, que distribuye equitativamente los jugadores entre los dos equipos de forma automática a medida que se incorporan a la partida, o Elegidos, que permite a los jugadores elegir el equipo al que se quieren unir.

MÁXIMO DE JUGADORES: permite fijar el número máximo de jugadores que se permite participar en la partida.

CALENTAMIENTO: elige la duración del modo calentamiento antes de cada batalla.

GUARDAR LA PARTIDA

El juego te da la opción de guardar la partida al cumplir una misión. En el modo Conquista galáctica, también tendrás la opción de Guardar y Cargar desde el menú de pausa. También se te preguntará si quieres guardar la partida siempre que modifiques cualquier opción, en cuyo caso los datos se guardarán en tu perfil.

OBJETOS DEL CAMPO DE BATALLA

Al caer derrotados, los enemigos sueltan de vez en cuando elementos que puedes recoger para recuperar o potenciar a tu personaje.

Contenedor blanco

Tanque azul

Tanque amarillo

Tanque verde

Tanque rojo

Munición extra

Restablece la salud

Restablece el aguante

Restablece la defensa

Potencia el ataque

MEDALLAS Y PREMIOS

A lo largo del juego se sigue la pista a ciertos logros. Si un jugador consigue alcanzar determinados objetivos en una de sus vidas (tales como 6 tiros en la cabeza con un fusil de precisión), obtendrá una medalla. A medida que acumulan medallas, los jugadores van desbloqueando los distintos niveles de un premio. En partidas individuales, estos premios irán quedando registrados y lo que se logre desbloquear estará disponible en todos los modos de juego.

Pistolero	Pistola de precisión	6 bajas con pistola
Frenesí	Fusil de asalto de élite	12 bajas con fusil bláster
Demolición	Cohetes teledirigidos	4 impactos críticos contra vehículos
Técnico	Regeneración de vehículos	Piratear un vehículo
Tirador	Fusil de rayos de partículas	6 tiros en la cabeza con fusil de precisión
Regulador	Escopeta flechette	8 bajas con escopeta
Resistencia	Recuperación de energía	8 puntos
Guardián	Blindaje	16 puntos
Héroe de guerra	Incremento de daño	24 puntos

CÓMO CONTACTAR CON LUCASARTS

Cómo Encontrarnos Online

Visite la página Web de LucasArts en www.lucasarts.com. Desde allí podrá acceder a la zona de Ayuda donde tendrá la opción de recibir soporte técnico online a través del escritorio de Ayuda de Yoda, podrá consultar documentos técnicos o dejar un mensaje a uno de nuestros miembros del personal online.

Escritorio De Ayuda Yoda

Estamos orgullosos de poder presentarle el escritorio de Ayuda Yoda, una base de conocimiento interactivo disponible en el apartado de Ayuda de la página Web de LucasArts, <http://support.lucasarts.com>. El escritorio de Ayuda de Yoda ofrece soluciones a problemas técnicos basándonos en la información que nos proporciona. Aquellos que visiten el escritorio de Ayuda de Yoda recibirán soporte técnico 24 horas al día. Si no puede encontrar la solución a su problema en el escritorio de Ayuda de Yoda, podrá enviar un correo-e a un miembro del personal online.



Visite nuestra tienda segura online en <http://store.lucasarts.com>. La tienda de la compañía ofrece una completa selección de los juegos de LucasArts, libros con consejos y el conjunto de logos.

Dirección postal del departamento de Soporte de producto

LucasArts Attn: Product Support

P.O. Box 29908, San Francisco, CA 94129

También puede escribirnos a:

Lucasfilm - Tienda LucasArts

A la atención de: Product Order

P.O. Box 29901

San Francisco, CA 94129

Lucasfilm Ltd.

A la atención de: Returns

20100 S. Vermont Ave.

Torrance, CA 90502-1475

LucasArts and the LucasArts logo are trademarks of Lucasfilm Ltd. Star Wars Battlefront II is a trademark of Lucasfilm Entertainment Company Ltd. © 2004-2009 Lucasfilm Entertainment Company Ltd. or Lucasfilm Ltd. & © or TM as indicated. All rights reserved.